КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

+ПОСТЕР
+НАКЛЕЙКИ

ИГРОМАНИЯ

№7 (142) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

В РАЗРАБОТКЕ
BLUR
SABOTEUR
BORDERLANDS
BRUTAL LEGEND
ROGUE WARRIOR
DANTE'S INFERNO
MODERN WARFARE 2
NEED FOR SPEED: SHIFT
ARCANIA: A GOTHIC TALE
RED ORCHESTRA:
HEROES OF STALINGRAD

MASS EFFECT 2

ВЕРДИКТ
FUEL
THE SIMS 3
OVERLORD 2
PROTOTYPE
FREESTYLE ONLINE
BLUEBERRY GARDEN

ВИДЕОМАНИЯ
ПЕРВЫЕ КАДРЫ
С E3 2009

ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2 DVD

WWW.IGROMANIA.RU
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР
09007>
9 771560 258026

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО

ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ

ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ

3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН

2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР

ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

ИГРОМАНИЯ

07 (142) июль 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Современные компьютерные игры категории A (а мы, как помните, в основном интересуемся именно такими) разрабатываются в среднем 2-3 года. Именно поэтому, несмотря на всю бушующий мировой кризис, 2009 год оказался неожиданно богат на интересные анонсы.

Как это обычно бывает летом, ждать игр становится чуть ли не интереснее, чем обсуждать свежие релизы. Буквально за день до отплытия этого номера в печать мы вернулись с E3 2009 — все еще главной игровой выставки мира. Так вот, судя по тому количеству совершенно *новых* игр (а не осточертевших сиквелов-приквелов), которые показывали в Лос-Анджелесе, игроиндустрия переживает пусть не финансовый, но уж точно идейный ренессанс.

Первые и главные новости с E3 2009 ищите уже в этом выпуске «Видеомании», ну а в следующем номере, как обычно, состоится наш стандартный праздник жизни: подробный разбор лучших E3-игр в журнале, видеодневники E3 на DVD, мировая премьера продолжения *вы не поверите какой игры*, на которой мы эксклюзивно побывали на следующий день после того, как E3 уже закончилась, и многое, многое другое.

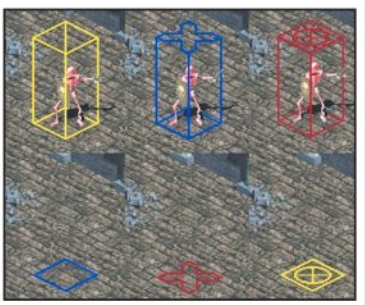
Из новостей сегодняшнего дня. За две недели до E3 главная мировая игрокорпорация, Electronic Arts, провела свое собственное мероприятие с неизобретательным названием EA3 (*стр. 62*). Надо сказать, что и до этого лучшие EA-игры не обделялись вниманием на страницах журнала, однако только на EA3 мы наконец-то получили возможность живьем увидеть все новые активы игрокорпорации: и Saboteur, и Brutal Legend, и Dante's Inferno. Со старыми именами у EA оказалось тоже все хорошо: Need for Speed: Nitro кажется самой смелой попыткой переосмысления сериала за всю его историю, а Mass Effect 2 показал все то, что мы и ожидали от второй части самой великой sci-fi RPG современности.

Еще из интересных событий: в прошедшем месяце вездесущий Олег Ставицкий оказался в офисе компании Infinity Ward, где по случаю показывали Modern Warfare 2 — продолжения игры настолько успешной, что ее вторая часть даже лишилась фирменной приставки «Call of Duty». Подробности о том, как сейчас выглядит главный шутер осени, — на *стр. 32*.

Наконец, неожиданно радостно все складывается и с релизами. Несмотря на традиционно мертвый сезон, в отчетный период на свет появились: Prototype (*стр. 80*) — тот самый экшен про паркур, Нью-Йорк и мутанта-супермена; Overlord 2 (*стр. 76*) — сиквел игры про самых смешных гоблинов в мире; и не нуждающиеся в представлении The Sims 3 (*стр. 70*) — игра, которую можно или любить, или ненавидеть, но к которой точно нельзя относиться равнодушно.

ИГРОВАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Как создатель Pac-Man вдохновлялся пиццей, кому пришла в голову мысль о «пошаговом Diablo», почему Лаура Круз вдруг сменила имя на Лара Крофт, отчего вместо запланированной фэнтези-стратегии студия Westwood вдруг выпустила Command & Conquer — ответы на эти и другие, еще более безумные вопросы ищите в нашем расследовании на *стр. 162*.



АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор — Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора — Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор — Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела — Олег Ставицкий
Редакторы — Антон Белый, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех — Юлия Иванова
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель верстки, обложка*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя — Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров
Редактор — Алексей Дмитриев
Верстка и программирование — Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор — Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс» *www.aviton-press.ru*
Тел/факс — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Менеджеры — (495) 647 7880, Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief — Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor — Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor — Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor — Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing — Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

Тираж 185 500 — Circulation 185 500

© «Игромания», 1997-2009 — © Igromania, 1997-2009

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 июля!
«Игроманию Лайт» №5 — с 7 июля.
«Игроманию Лайт» №6 — с 21 июля.

07 ИЮЛЬ 2009
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

32 СТРАНИЦА Modern Warfare 2 *Продолжение самого продаваемого шутера 2007*

48 СТРАНИЦА Arcania: A Gothic Tale *Новая старая «Готика»*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-25

Новостной меридиан 6
Даты выхода игр 24

DVD-МАНИЯ 26-29

Слово редактора 26
Сделано в «Игромании» 27
Темы DVD 28
Патчи * Демоблок * Интересности 29

ВИДЕОМАНИЯ 30

Видеоновости за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира
Во что поиграть в этом месяце 30

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 32-35

Modern Warfare 2 32

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-61

Рейтинговая система рубрики R&S 36
Six Days in Fallujah 37
Blur 38
Zeno Clash 2 39
PaperWorld 42
Steam Slug 43
Империя: Смутное время 44
Линия фронта: Афганистан 45
Hexy Trench 46
Arcania: A Gothic Tale 48
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad 52
Rogue Warrior 56
SAW 58
Borderlands 60

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 62-67

Электрическое искусство 2009 62
Mass Effect 2 63
Brutal Legend 64
Dante's Inferno 65
Saboteur 66
Need for Speed: Shift 67

R&S: ВЕРДИКТ 68-103

Мини-рецензии
Слово редактора * Up 68
Tunnel Rats * Brain Exercise with Dr. Kawashima
Три мушкетера: Сокровища кардинала Мазарини 69
Полные рецензии
The Sims 3 70
Overlord 2 76
Prototype 80

Алфавитный список игр в номере

A Vampyre Story 212
Agartha 173
Age of Conan: Hyborian Adventures 186
Agent 12
Alan Wake 12, 25
Alone in the Dark 106, 114, 173
Alpha Protocol 24
Anachronox 166
Anno 1404 104
Another World 168
APB 186
Arcania: A Gothic Tale 48
Armed Assault 28
Armed Assault 2 24
Army of Two 108
Army of Two 2 108
Assassin's Creed 110
Assassin's Creed: Bloodlines 15
Assassin's Creed 2 ....15, 24
Aztaka 99
Backyard Sports 171
Batman: Arkham Asylum 24
Battlefield 1943 24
Battlefield Heroes 24
BattleForge 16
Battlestrike: Shadow of Stalingrad 104, 210
BioShock 23, 32, 109
BioShock 2 ....10, 24
Black & White 110, 170
Blade Runner 109
Blueberry Garden 92
Blur 24, 38
Bonanza Bros. 109
Borderlands 10, 60
Braid 106, 107
Brain Exercise with Dr. Kawashima 69
Brain Training 9
Brink 7, 10
Brutal Legend 26, 30, 64
Bully 106, 110
Burnout Paradise 106, 107, 212
Call of Duty: World at War 106, 107
Call of Duty 4: Modern Warfare 32
Call of Juarez: Bound in Blood 24, 104
Carom 3D 8
Castlevania 9
Castlevania: Lords of Shadow 9
Catan 13
Cats & Dogs: Animal Hospital 104
Champions Online 184, 185, 187
Codename Panzers: Cold War 104
Comanche: Maxi-mum Overkill 114
Command & Conquer 162
Command & Conquer Fantasy 162
Command & Conquer: Red Alert 112
Command & Conquer: Red Alert 3 106
Command & Conquer: Tiberian Sun 112
Command & Conquer 3 112
Commander Keen 11
Company of Heroes 173
Company of Heroes: Tales of Valor 104
Counter-Strike 17, 209
Counter-Strike 1.6 8
Crackdown 110, 186
CrimeCraft 185, 186
Crysis 27, 32, 178
Crysis Warhead 32, 106
Crysis 2 20
Culpa Innata 2: Chaos Rising 24
Curse of Enchantia 114
CustomPlay Golf 2009 104
Damnation 88, 214
Dante's Inferno 65
Dark Seed 114
Darkfall Online 190
Darklands 114
Darkstalkers 112
Daughter of Serpents 114
Day of the Tentacle 114
DC Universe Online 184
Dead or Alive 15, 187
Dead Rising 21, 110
Dead Space 106
Dead to Rights: Retribution 24
DeathSpank 169, 172
Def Jam Rapstar 6
Demigod 106, 107, 210
Determinance: Боевое крещение 104
Devil May Cry 162, 163
Devil May Cry 4 ....106, 107, 215
Diablo 162, 165
DiRT 2 ....24, 104
Disciples 3: Renaissance 24
Discworld Noir 109
Divinity 2: Ego Draconis 24
Donkey Kong Jungle Beat 164
Doom 112
Doom 2 110
Doom 3 ....11, 112
Dragon Age 23
Dragon Age: Origins 24
Dragon Quest 112
Dreamlords 185
Duke Nukem 5 166
Duke Nukem Forever 11, 166
Dune 2 ....114, 162
Dune 2: The Building of a Dynasty 115
Dungeon Master 114
EarthBound 112
Elite 114
Elysium 172
Empire of Sports 185
Empire: Total War 106, 107
EVE Online 185
Evil Genius 170

Алфавитный список игр в номере

Eye of the Beholder 114, 162
Eye of the Beholder 2 114
F.E.A.R. 2: Project Origin 106
Face Noir: The Cat with Jade Eyes 109
Faith and a.45 19
Fallout 109, 180, 184
Fallout: New Vegas 17
Fallout 3 ..... 7, 17, 28, 106, 107
Fallout 3: Mothership Zeta 24
Far Cry 2 ..... 29, 32, 106
FIFA 09 ..... 8, 9, 106
FIFA 2010 104
Final Fantasy 112
Final Fantasy XI 185, 215
Final Fantasy XIV Online 185
Flashback 114
Forza Motorsport 3 25
Freddi Fish 171
Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist 168
Free Realms 188
FreeStyle Online 193
Front Mission Evolved 14
Front Mission 14
Fuel 104, 86
Full Spectrum Warrior 109
Future Wars 168
Gateway 115
Gears of War 110, 174, 207
Ghostbusters 24
Gobliins 2 114
Gobliiins 4 ..... 29, 216
Good & Evil 172
Gothic 28
Gradius 110
Gran Turismo 8
Gran Turismo 5 26
Grand Ages: Rome 104
Grand Theft Auto 30, 110, 186
Grand Theft Auto: San Andreas 110
Grand Theft Auto 4 ..... 10, 12, 16, 106, 107, 182, 212
Grim Fandango 109
Guitar Hero: Aerosmith 104
Guitar Hero: World Tour 8
Half-Life 11
Half-Life 2 112
Halo 20, 23, 167
Halo: Combat Evolved 167
Halo: Reach 20
Halo 3: ODST 12, 20
Hang On 110
Harry Potter and the Half-Blood Prince 24
Heart of Darkness 168
Hearts of Iron 3 24
Hexy Trench 46
Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator 167
Homefront 18
Homeworld 173
Homeworld 2 173
Hot Wheels: Обгони скорость 104
Impossible Creatures 173
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 115
Ishar: Legend of the Fortress 114
Jumpgate: Evolution 24
Just Cause 2 24
Katamari Damacy 171
KGB 114
kill.switch 109
Killing Floor 90, 210, 214
King' s Quest: Mask of Eternity 175
King' s Quest 2 175
King' s Quest 3 ..... 168, 175
King' s Quest 4 175
King' s Quest 5 175
King' s Quest 6 ..... 114, 175
King' s Quest 7: The Princeless Bride 175
King's Bounty: Принцесса в доспехах 106
Lands of Lore 162
Leather Goddesses of Phobos 2 114
Left 4 Dead 21, 106, 107, 209, 214
Left 4 Dead 2 21
Legend of Kyrandia 162
LEGO Indiana Jones 2 19
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues 24
Leisure Suit Larry 168
Lineage 2 203
Little Big Adventure 173
Little Big Adventure 2 173
Lure of the Temptress 114
Mafia 110
Mafia 2 10
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim 24
Maniac Mansion 171
MapleStory 173
Marvel Super Heroes 112
Marvel Universe 184
Mass Effect 19
Mass Effect 2 63
Master of Orion 115
Max Payne 110
MechWarrior 3 166
Medal of Honor: Airborne 30
Metal Gear Solid 20, 109
Metal Gear Solid: Peace Walker 8
Metal Gear Solid: Rising 20
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 20
Metal Gear Solid 2: Substance 20
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 17, 110
Metroid Prime 164
Might and Magic: Clouds of Xeen 114
Mirror's Edge 106, 107, 207
Modern Warfare 2 32
Monkey Island 2: LeChuck' s Revenge 171
Monster Jam: Большие гонки 104
Monty Python and the Search for the Holy Grail 110
Mortal Kombat 16
Mother 112
Mount & Blade 106
Myth 167
Natural Selection 2 ..... 11, 24
Need for Speed 8, 185
Need for Speed: Carbon 9
Need for Speed: Shift 24, 67
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate 97, 104, 214
NFL 09 17
Ninja Gaiden 15
Noby Noby Boy 171
Nova Online 186
Onimusha: Warlords 163
Otherland 184
Overlord 2 76
Pac-Man 162
Pajama Sam 171
PaperWorld 42
Perfect Dark Zero 110
Phantasmagoria 175
Plants vs. Zombies 107
Playboy Manager 37
Police Quest 168
Prey Evil 5
Prey 166
Prince of Persia 175
Prince of Persia: The Sands of Time 175
Pro Evolution Soccer 2009 106
Project Natal 184
Prototype 80, 104, 214
Psi-Ops 109
Putt-Putt 171
Quake 9, 112
Quake 2 9
Quake 3 112
Quest for Glory 3 114
Race Driver GRID 106
Raptor 11
Realms of Arkania: Blade of Destiny 114
Red Dead Redemption 10, 24
Red Dead Revolver 109
Red Faction: Guerrilla 24
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad 52
Red Stone 8
Rendition: Guantanamo 18
Republic: The Revolution 170
Resident Evil 30, 163
Resident Evil: Code Veronica 163
Resident Evil 0 110
Resident Evil 1.5 163
Resident Evil 2 163
Resident Evil 4 214
Resident Evil 5 ..... 24, 30, 104, 106

62 СТРАНИЦА

В центре внимания
Главные игры Electronic Arts

70 СТРАНИЦА

The Sims 3 *Третье пришествие симулятора писающих человечков*

80 СТРАНИЦА

Prototype *Sandbox-экшен про мутанта в большом городе*

Fuel 86
Damnation 88
Killing Floor 90
Blueberry Garden 92
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper 94
Terminator: Salvation 96
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate 97
Тургор. Голос цвета 98
Aztaka 99
Звездные волки 2: Гражданская война 100
Three Cards to Midnight 101
SBK 09: Superbike World Championship 102
Volvo: the Game 103

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 104

Zeno Clash * Codename Panzers: Cold War 104
Даты выхода отечественных локализаций и проектов 104

ИГРА МЕСЯЦА 106-107

Итоги голосования за период с 8 мая по 4 июня 2009 года 106
«Игромания» рекомендует 107

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 108-111

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 108

GAME OVER? 112-115

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 112
События, люди, явления, игры 1992 года 114

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 116-157

Железные новости 116
Железные новинки 118
Теория
Любовь — дело техники 124
Правда и вымысел об охранных системах 130
Эскимо для компьютера 136
Тесты
Системы охлаждения 140
Компактные фотокамеры 142
Новая линейка
Новая линейка внешних накопителей от Western Digital 148
Тесты
Принтера Epson PictureMate PM290 149
Видеокарты MSI N285GTX Super Pipe 2G 150
Материнской платы Zotac ION ITX-A-U 152
Разумный компьютер 154
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 156

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 158-161

Софтверный набор 158

136 СТРАНИЦА Посторонним В. *Правда и вымысел об охранных системах*

162 СТРАНИЦА Игровая эволюционистика *История самых известных игровых серий*

196 СТРАНИЦА WolframAlpha *Поисковик нового поколения*

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 162-180

Игровая эволюционистика 162
Ушли и не вернулись 168
Доиграпись 176
Кино
Терминатор: Да придет спаситель 180

ИГРОСТРОЙ 182-183

Разработка игр и все, что с этим связано 182

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 184-201

Новости онлайновых игр 184
Играем: Free Realms 188
Играем: Darkfall Online 190
Играем: FreeStyle Online 193
События и факты 194
Семантическая поисковая система Wolfram|Alpha 196
Интересное в Сети 200

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 202-209

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 202

КАЛЕНДАРЬ

Blueberry Garden 205
Fuel 206

КОДЕКС 210-213

Стандартные коды 210
Читательские пасхалки 212
Читательские хинты 213

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 214-216

Тест №7. Июль 214
Сканворд №7. Июль * Фотографическая память №7. Июль
Подведение итогов за №5/2009 215

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Overlord 2
Prototype

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Blueberry Garden
Borderlands
Prototype
The Sims 3

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
COWON ....2-я обложка
ТехноМир ....3-я обложка
Electronic Arts ....4-я обложка
В номере:
ASUS 5
DEPO Computers 151
Electronic Arts 31
Soft Club 47, 105, 113
Базирон 9
Новый Диск 22-23
ТехноМир 75, 147, 181

Алфавитный список игр в номере

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender 114
Riana Rouge 170
Ride to Hell 24
Ringworld: Revenge of the Patriarch 115
Rise of Legends 13
Rise of Nations 13
Rise of the Triad 166
Rock Band: Beatles 26
Modern Warfare 2 26
Rogue Squadron 14
Rogue Warrior 56
Runes of Magic 185
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 28, 30
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 24
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 106
Saboteur 66
Sacred 2: Fallen Angel 106, 213
Saints Row 110
Samurai Shodown 112
SAW 58
SBK 08: Superbike World Championship 29
SBK 09: Superbike World Championship 29, 102
Second Life 170
Second Sight 109
Shenmue 110
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper 29, 94
Sid Meier's Pirates 110
Sierra On-Line 168
Silent Hill: Homecoming 14
Six Days in Fallujah 37
Sonic & Knuckles 163
Sonic the Hedgehog 3 163
Sonic 3 163
Space Harrier 110
Space Rogue 114
Splinter Cell 109
Spore Creature Keeper 24
Spore: Galactic Adventures 24
Spy Fox 171
Star Control 115
Star Control 2 114
Star Control 2: The Ur-Quan Masters 115
Star Trek Online 185
StarCraft 184
StarCraft: Brood War 8
StarCraft 2 ....112, 184
Starflight 115
Starflight 2 115
Stargate Worlds 184
Steam Slug 43
Still Life 2 29
Street Fighter 112, 187
Street Fighter Alpha 112
Street Fighter 4 24
Stronghold Kingdoms 185
Stronghold 185
Super Mario 64 164
Super Mario 128 164
Syndicate 170
Tabula Rasa 174, 186, 187, 208
Team Fortress 2 ....207, 209
Terminal Velocity 11
Terminator: Salvation 96, 214
The Agency 186
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 106, 210, 214, 215
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 21, 30
The Crossing 18
The Dagger of Amon Ra 114
The Dark Queen of Krynn 114
The Elder Scrolls 162
The Elder Scrolls: Arena 162
The Elder Scrolls 3: Morrowind 13
The Elder Scrolls 4: Oblivion 13, 110
The Godfather 110
The Godfather 2 ....106, 213
The Incredible Machine 114
The Last Express 175
The Last Remnant 210, 215
The Learning Company 175
The Legend of Kyrandia 114
The Legend of Zelda 112
The Legend of Zelda: Twilight Princess 164
The Lost Vikings 114
The Matrix Online 187
The Saboteur 104
The Secret of Monkey Island 171
The Secret World 184
The Sims 110, 167, 185
The Sims Online 170
The Sims 2 214
The Sims 3 ....70, 104, 211, 214
The Witcher: Enhanced Edition 106, 107
Theme Park 170
Three Cards to Midnight 101
Tiger Woods PGA Tour 15
Tiger Woods PGA Tour Online 15
Time Crisis 109
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 110
Tom Clancy's EndWar 29
Tomb Raider 165
Torin's Passage 168
Total Annihilation 172
Total Overdose 19
Toy Commander 173
Toy Racer 173
TrackMania Nations 8
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game 24
Trium Planeta 173
Tunnel Rats 69
Turrican 14
UFC 2009: Undisputed 10
UFO: Enemy Unknown 165
Ultima 174
Ultima 7: The Black Gate 115
Ultima Online 174
Ultima Underworld 114
Ultima Underworld 2 114
Ultima Underworld: The Stygian Abyss 114
Unreal Tournament 3 ....28, 174
Up 68
Velvet Assassin 111
Virtua Fighter 5 8
Virtua Tennis 2009 ....24, 104
Viva Pinata 110
Volvo: the Game 29, 103
Warcraft 185
Warcraft 3: The Frozen Throne 8
Warhammer Online: Age of Reckoning 187
Warhammer 40 000 173
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 ....106, 214
Warhammer Online: Age of Reckoning 212
Watchmen 10
We Love Katamari 171
Wheelman 16, 212
Wing Commander 174
Wing Commander 3: Heart of the Tiger 174
Wing Commander 4: The Price of Freedom 174
Wolfenstein 24
Wolfenstein 3D 11, 112, 114
World of Fighter 187
World of Goo 208
World of Warcraft 13, 110, 185, 187, 202
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 178
X-Men Origins: Wolverine 106, 211, 212, 214, 215
Zeno Clash 104
Zeno Clash 2 39
Аллоды онлайн 30
Анатомия страсти 104
Большая регата: Морской симулятор 104
Веломенеджер 104
Всеслав Чародей: Долина четырех ветров 216
Герои меча и магии 5 ....104, 215
Звездные волки 2: Гражданская война 100
Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники 214
Империя: Смутное время 44
Искусство войны: Африка 1943 29
Космический охотник: Вендетта 104
Линия фронта: Афганистан 45
Нью-Йорк 2072: Смерть в большом городе 104
Периметр 2: Новая земля 29
Пингвины: Ледовое побоище 104
Раскаленный асфальт: Скорость решает 104
Рыбалка в Европе 104
Три мушкетера: Сокровища кардинала Мазарини 69
Тропа: Страшная сказка 104
Тургор. Голос цвета 98
Хулиганки на дорогах 104
Цветочный магазинчик 104
Я — капля 104

ASUS рекомендует
Windows Vista® Home Premium
intel
Centrino 2
inside
Ищи знак
Intel
Inside®
Ноутбуки ASUS U серии
Окрыляющая легкость. Сияние совершенства.
Свет. Композиция. Фокусировка. Работа фотографа заключается в том, чтобы запечатлеть красоту окружающего мира – так мерцающие блестки на поверхности ноутбука ASUS UX50 напоминают о красоте звездного неба. Созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 и оснащенный предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, ASUS UX50 позволяет легко работать с фотографиями, а дискретная видеокарта NVIDIA® GeForce® G 105M (512 MB) обеспечивает настолько чистые и яркие цвета, что вы словно возвращаетесь в место, запечатленное на фото. Система AI Light автоматически изменяет уровень яркости дисплея и подсветки клавиатуры и тачпада в зависимости от внешнего освещения, позволяя просматривать и обрабатывать фотографии с максимальным комфортом.
Новая серия ASUS UX50 – оптимальный баланс формы и содержания.
Всемирная гарантия 2 года
www.asus.ru
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Сибкусс 721-86-40, ION (495) 5-444-333, кибер[net] (495) 626-00-42, Беринтов (495) 500-05-60, Нотик (495) 231-14-88, Респект (499) 177-40-77, ТРК (495) 739-08-28, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70
Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Владивосток: ДНС (4232) 300-454, В-Лазер (4232) 218-000; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15, Норд 8-800-2000-787; Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; Казань: Ноутбукофф (843) 264-26-01; Киров: Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; Красноярск: Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Новосибирск: НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, ГОТТИ (383) 362-00-44; Нижний Новгород: Алтэкс (831) 411-87-87; Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36; Омск: РИТМ (3812) 23-64-00; Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11, НоутовЪ (342) 210-10-84; Ростов-на-Дону: Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; Самара: Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Сателлит (846) 224-00-00; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Сургут: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Уфа: Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00; Чебоксары: Квартон (8352) 62-55-51
Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.
Тонер сертифицирован, на правах рекламы.

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Роман Епишин, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ИГРОВОЕ КИНО

Осталось десять лет

ИГРОПРОГНОЗ РЕЖИССЕРА ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО

Режиссер Гильермо во всем его «пышном» великолепии.

Известный голливудский режиссер **Гильермо дель Торо** никогда не скрывал, что относится к видеоиграм с особым пиететом. Он даже провозгласил себя одним из главных фанатов студии **Team ICO**. Закончив в прошлом году работу над «Хеллбоем 2», режиссер выкроил время, чтобы сделать важный прогноз на всю следующую десятилетку. По мнению дель Торо, динамика повествования истории в играх с открытым миром приведет к эволюции способности игр рассказывать эти самые истории. «Сюжетный двигатель» (в терминологии Гильермо) превратится в нечто столь мощное, что это «нечто» изменит Голливуд и перепишет сами правила художественной фантастики.

Вся ответственность за прогноз легла на режиссера, а он не возражает: «Я сам постараюсь сделать подобную игру, дабы для игровой индустрии она стала тем же, чем «Гражданин Кейн» стал для кинематографа. Но возьмусь за нее не раньше, чем сниму «Хоббита».

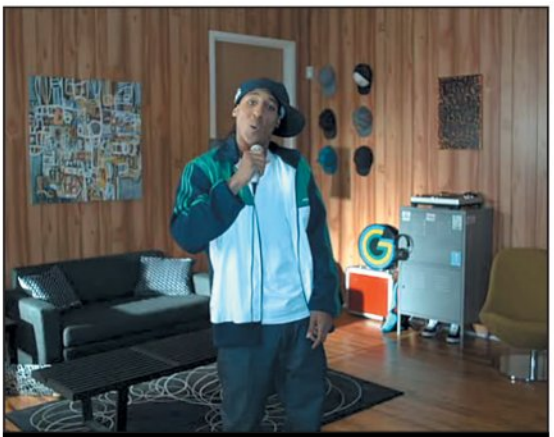
АНОНСЫ

Пой в микрофон, нигга!

АНОНС МУЗЫКАЛЬНОЙ ИГРЫ В ЛИНЕЙКЕ DEF JAM

Созданная в конце весны выходцами из **Rockstar** нью-йоркская студия **4mm** не стала тянуть с анонсом дебютного проекта. Игра для любителей хип-хопа была анонсирована совместно с рэп-коалицией **Def Jam Interactive** и получила название **Def Jam Rapstar**. «Не так уж много игр обращается к хип-хоперам напрямую. Наш проект объединит в себе все ключевые элементы жизни в стиле хип-хопа», — сообщил продюсер проекта Лорен Виртцер. Под ключевыми элементами, видимо, следует понимать дорогие машины, раздетых чернокожих танцовщиц и баттлы с презренными фанатами металла.

Конкретных сроков не названо, но ждать игру о том, как именно «должен читать эм-си, если вышел к микрофону», мы начали уже сейчас. А г-н Виртцер пообещал заручиться поддержкой ряда неназванных звукозаписывающих лейблов, чтобы представить современную рэп-культуру во всем блеске и великолепии.



Кадр из единственного промо-ролика игры.

СМЕНИ ВИДЕОКАРТУ

РЕЖИССЕР ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО СДЕЛАЛ ВАЖНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ НА СЛЕДУЮЩУЮ ДЕСЯТИЛЕТКУ

Японская компания **Atlus** издаст в США и, возможно, чуть позднее в Европе платформер **Trine** от студии **Frozenbyte**. Космополитичная игра выйдет на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Разработчики из Германии, **House of Tales**, создают новую адвенчуру **15 Days**. Она расскажет о политических активистах из Лондона, ворующих произведения искусства, — но не просто так, а с благими намерениями. Игра появится в конце 2009 года.

ПОДРОБНОСТИ

Защитить Ковчег ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

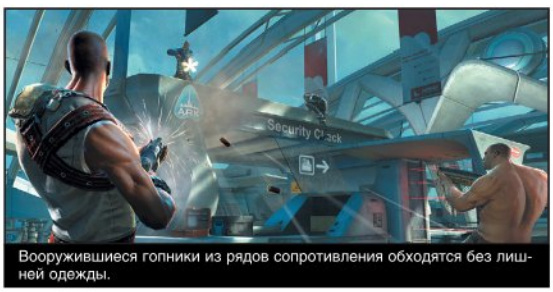
СЕТЕВАЯ РОЛЕВУШКА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FALLOUT 3

За первые детали о совместном засекреченном проекте компаний **Bethesda** и **Splash Damage** нужно благодарить официальный анонс, который — вот чудеса — прозвучал на E3.

Новая игра получила название **Brink**. Она забросит нас в мир будущего, в котором человечество медленно вырождается, смирившись со своей судьбой после серии наводнений и экокатастроф. Последний город цивилизации… нет, не Сион. Ковчег! Разработчики подготовили выбор: сражаться на стороне сил безопасности Ковчега или же стать одним из силовиков шаблонного сопротивления. **Шон Бреннан** из компании Bethesda, выступающий как издатель и консультант проекта, пообещал следующее: «С точки зрения качества мы в Bethesda позиционируем эту игру на одном уровне с блокбастером Fallout 3».

В этом сезоне моден жанр командных боевиков, и что же — «нате, любимые», создавайте уникального персонажа с ролевыми элементами, выбрав один из четырех классов, и сражайтесь на здоровье. Для получения опыта предусмотрена динамическая система генерации заданий, которая оценивает состав отряда, размер (до 8 человек), опытность и прочие параметры. Во избежание стрессов у начинающих игроманов предусмотрена «тревожная» кнопка S.M.A.R.T. Нажавший на нее игрок передаст управление компьютеру, и тот, исходя из ситуации, выполнит самое адекватное с точки зрения нулей и единиц действие. Мы смотрим, игра играет. Если Bethesda была честна с нами и не обрабатывала скриншоты в графическом редакторе, то графика игры — подлинный прорыв. Те кадры игры, которые появились в Сети, близки к рукотворным картинам.

Brink поступит в продажу следующей весной и, как в случае с Fallout 3, будет ориентирована на владельцев PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



Вооружившиеся гопники из рядов сопротивления обходятся без лишней одежды.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Дактилоскопия от ростовщиков

ЛЮБИТЕЛЯМ ИГР ИЗ ФЛОРИДЫ ОТКАТАЮТ ПАЛЬЧИКИ

Законодательный орган штата Флорида принял новый закон, согласно которому любой человек, сдающий видеоигру в ломбард, должен оставить о себе личную информацию, контактные данные и свои… отпечатки пальцев. Закон распространяется на все магазины, которые принимают подержанные видеоигры — их тем самым приравняли к товарам категории секонд-хенд.

Инициатива практикуется в городе Бровард Кантри с октября прошлого года. Никаких истерик среди играющего населения, приводов личных адвокатов в ломбард и криков «Не трогайте мои пальцы, я не преступник» зафиксировано не было. А жаль.

Kalypso Media приобрела большинство брендов и прав на интеллектуальную собственность авторов **Sacred 1/2**. Студия **Ascaron** в конце мая обанкротилась и была вынуждена продать бренды **DarkStar One**, **Port Royale** и **Patrician**.

КИБЕРСПОРТ

Олимпийцы без NEED FOR SPEED

ОБЪЯВЛЕНЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОЛИМПИЙСКИХ КИБЕРИГР

В девяти дисциплинах сразятся игроки со всего мира в рамках **World Cyber Games 2009**, которые на этот раз принимает китайский город Чинду с 11 по 15 ноября. Платформ заявлено две: на Xbox 360 будут играть в **Virtua Fighter 5** и **Guitar Hero: World Tour**, а большая часть турниров по-прежнему будет проведена для PC. Это будут как привычные для киберспорта **Counter-Strike 1.6 5x5**, **FIFA 09**, **TrackMania Nations**, **StarCraft: Brood War** и **Warcraft 3: The Frozen Throne**, так и игры, ставшие традиционными конкретно для WCG: 3D-бильярд **Carom 3D** и японская онлайн-RPG **Red Stone**.

Впервые в список не попала ни одна игра серии **Need for Speed**, что обусловлено малым интересом к дисциплине по сравнению с TrackMania, у которой с каждым месяцем становится все больше поклонников. Больше всего, кстати, отмена NFS навредит сборной России — даже в самые плохие времена наши гонщики приносили медали в общий зачет, а два раза им даже удалось организовать «русский финал». Впрочем, отсутствие любимой дисциплины — самая маленькая проблема нашей сборной. Единственный человек в русском представительстве **Samsung**, которому есть дело до киберспорта, ветеран сцены **Денис «Bull3t» Самохин** покинул свой пост, тем самым поставив под вопрос проведение отборочных на WCG в России.

Выглядящий как местечковое событие, чемпионат олимпийских киберигр тем не менее является одним из крупнейших игро-ивентов в мире.

АНОНСЫ

Стук сапог НОВОГО МЕССИИ

SONY АНОНСИРОВАЛА ПРИСТАВКУ PSPGO

Руководитель отдела аппаратных средств **Sony Джон Коллер** поделился с журналистами сенсационными подробностями о «новой PlayStation Portable» — да, старые слухи подтверждаются, и в приставке новой модификации под названием **PSPgo** не будет UMD-привода для мини-дисков. Взамен она получит 16 Гб встроенной флэш-памяти, поддержку Bluetooth, станет легче предшественницы PSP-3000 на 43% и похвастается экраном с диагональю в 3,8 дюйма. Правда, в старых версиях мониторчик был на полдюйма больше… Сам экран будет сдвижным, то есть в формате слайдера. На выдвижной панели мы увидели видоизмененные кнопки управления и джойстик — все они теперь расположены на одном уровне.

Без поддержки специальных UMD-дисков приставка автоматически переориентируется на цифровую дистрибьюцию — в частности, на сервис **PlayStation Network**. Коллер считает, что новая «Гоу» не должна заменять прежние версии PSP, а скорее дополнит их. Меж тем добрые люди из Sony позаботятся о том, чтобы будущие хиты выходили сразу и на дисках, и в виде скачиваемых за деньги версий. Продажи приставки в Европе и США начнутся 1 октября, заявленная цена для Европы в €249 должна в случае России быть увеличена процентов на 20%. А американцам эта же приставка достанется за $249!

Все откровения Коллера подтвердились через двое суток на пресс-конференции Sony. Играми-«систем-селлерами», из-за которых люди бросятся покупать приставку, заявлены **Metal Gear Solid: Peace Walker** (игра станет прямым продолжением MGS3, события происходят через 10 лет после окончания третьей части) и **Resident Evil PSP**. Обе они выйдут в 2010 году.

Кроме того, давно обещанный автосимулятор **Gran Turismo** прибудет в сервис PSN одновременно с запуском приставки. Да-да, первого октября. Сообщается, что главная в своем жанре на PlayStation игра будет распространяться только по цифровым каналам и окажется совместима как с новой «Гоу», так и со старыми версиями консоли.

Сравнение двух приставок выявляет ту цену, которую пришлось заплатить за компактность и легковесность. Верните большой экран, ироды!

Переиздания игр **Pokemon Gold** и **Pokemon Silver** для **Nintendo DS** будут комплектоваться необычным предметом — педометром. К счастью, к детям он не имеет никакого отношения. Благодаря этому предмету каждый владелец сможет закачивать одного своего карманного монстра в этот тамагочи-брелок и прокачивать его, просто шагая. Прибор считает шаги и зачисляет их на счет покемона.

ИНДУСТРИЯ

Бразильский дебют

ПРИСТАВКА ZEEBO ДОСТУПНА ЛЮДЯМ В БЕЛЫХ БРЮКАХ

За неимением принцессы… купим и эту приставку.

В бразильском городе Рио-де-Жанейро со второй половины мая можно купить приставку эконом-класса **Zeebo**. Появившись на месяц позже, чем планировалось, консоль для развивающихся стран обзавелась ценником в $299 и отпускается в комплекте **FIFA 09, NFS: Carbon** и **Brain Training**. Поддержка связи третьего поколения призвана обеспечить безболезненное скачивание игр по цене не выше $13.

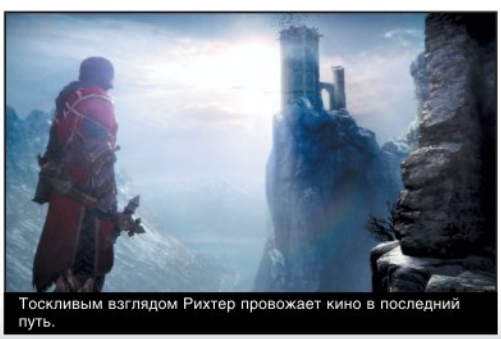
Для страны, пользователи которой настолько прикипели к пиратству, что попали в немилость **Nintendo** и в международный отчет Special 301, — отличный ход. Почувствовать вкус бесплатного «сливания» игр можно с сетевым Zeebo-сервисом, который отдает новым подписчикам другие три ретрохита: **Prey Evil** и **Quake 1/2**. План захвата мира приставкой Zeebo предусматривает еще по меньшей мере четыре остановки: Индию, Китай, Мексику и Россию.

ИГРОВОЕ КИНО

Бельмонта разлюбили КИНОШНИКИ

ПОКОЙСЯ, ДРАКУЛА, КАК ЕСТЬ

Фильму «**Кастельвания**» забили кол в сердце, предварительно облив святой водой. Конкретными деталями о последних на этом свете минутах недоснятого фильма мы не располагаем, зато знаем, что съемки «Кастельвании» дважды переносились. Первый раз из-за забастовки сценаристов в 2007-м, затем из-за аналогичной забастовки актеров в прошлом году. Третьим и добивающим «ударом милосердия» стала неспособность режиссера Пола Андерсона собрать на паперти деньги на продолжение съемок. До Андерсона фильмом занимался не самый плохой в мире режиссер Сильвэйн Уайт, но затем добровольно спрятал камеру и ушел со съемочной площадки.

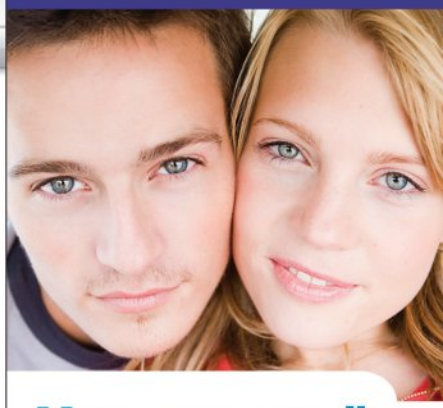


Тоскливым взглядом Рихтер провожает кино в последний путь.

Но, несмотря на «киношные беды» бренда, во время медиа-брифинга Konami на E3 была анонсирована следующая **Castlevania**, сюжет которой напишут с чистого листа. Вообще же, новая **Castlevania: Lords of Shadow** изначально планировалась как независимый проект, но в последний момент, той самой «корысти» ради, Konami решила интегрировать новую «интеллектуальную собственность» в известную вселенную.

Созданием игры заняты авторы **Clive Barker's Jericho**, компания **Mercury Stream**. Контролировать процесс создания игры будет непосредственно Хидео Кодзима, а оценить плоды совместного творчества Кодзимы и Mer-cury Steam мы сможем во второй половине 2010 года, на PlayStation 3 и Xbox 360.

БАЗИРОН АС



Нет прыщей на лице!

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Удобно применять (1 раз в день)

Продается исключительно в аптеках

GALDERMA
Committed to the future of dermatology

Рег. удостоверение П № 014057/01 от 17.04.08 Реклама

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ.

Представительство компании ГАЛДЕРМА СА:
107076 Москва, Стромынский пер. 6
тел./факс: (499) 269-15-96, 269-15-97

В июне **Гайбраш Трипвуд** дважды воскрес: для PC и Wii был анонсирован новый сериал **Tales of Monkey Island**, создающийся по примеру другого лукасовского сериала — **Sam & Max**, а владельцам Xbox 360 пообещали ремейк игры 1990 года **The Secret of Monkey Island: Special Edition**. Голосом Гайбпата останется Доминик Армато.

ИНДУСТРИЯ

Убытки издателей GTA

НЕВЕСЕЛЫ ДЕЛА ТВОИ, ГОСПОДИ

Take-Two Interactive обнародовала результаты своей деятельности во втором квартале финансового года. Печатая текст документа, веб-мастер TT ронял слезы на клавиатуру, и со всхлипываниями вынужден был пасть пред неизбежностью цифр — компания понесла в этом году убытки на сумму $10,1 млн. Для сравнения: в прошлом году, благодаря **GTA 4**, чистая прибыль компании составила $98,2 млн.

Акционеры Take-Two сочли, что положение исправит перенос сроков выхода игр **Mafia 2** и **Red Dead Redemption** на более поздний период («дольше будут делать — лучше продадутся»). Теперь их приблизительной датой стал промежуток от ноября 2009-го до апреля 2010 года. «Отступление» хитов прикроют **BioShock 2**, которому назначено в Европе на 30 октября, и постапокалиптическая **Borderlands**.

Borderlands выглядит немногим хуже беседковского проекта Brink. Думается, они окажутся похожи чуть больше чем полностью.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Волосы дороже денег

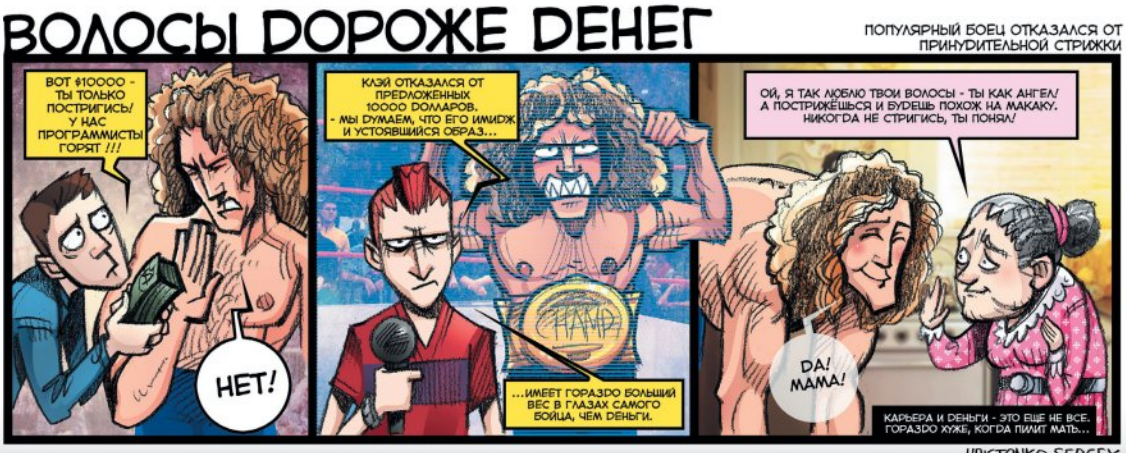
ПУБЛИЧНЫЙ БОЕЦ ОТКАЗАЛСЯ ОТ ПРИНУДИТЕЛЬНОЙ СТРИЖКИ

«Возьми наши деньги и постриги волосы», — предложили разработчики игры **UFC 2009: Undisputed** известному рестлеру по прозвищу Плотник. Как сообщается, непослушные вьющиеся космы Клэя Гуиды создавали технические проблемы у его игрового двойника, и потому издатели из **THQ** искренне попросили мачо-мена «продать» им свои волосы. В качестве тяжелой артиллерии к разработчикам игры примкнул руководитель федерации **UFC** Дана Уайт.

Боец отказал и игроделам, и непосредственному руководителю. Сумма в $10 000 не понравилась Клэю: «Добавьте еще пару нулей, тогда поговорим». Разговор оказался куда короче: персонаж Плотника был попросту вырезан из финальной версии игры.

Впрочем, едва ли сам Гуида обеднел хоть на копеечку из-за непринятого предложения, ведь прическа — торговая марка, которая фигурирует на всех футболках с его самодовольным ликом.

25 побед, 9 поражений. Так себе статистика, честно говоря.



Компании **SouthPeak Games** и **Asylum Ent.** совместно анонсировали аркаду **Horrid Henry** для PC, Wii и DS. Персонаж Гадкого Генри не был высосан из пальца — игра основана на серии книг **Франчески Саймон**. Выйдет игра на трех платформах одновременно с появлением в Великобритании новой книги «Гадкий Генри будит мертвецов».

Компания **Sega** увлечена созданием гоночной аркадки-безделушки о синем еже Сонике. Игра **Sonic & Sega All-Stars Racing** выйдет на PC и консолях в 2010 году. Помимо мотоциклов, тракторов и самолетов, в игре будут фигурировать бананомобили.

СКАНДАЛЫ

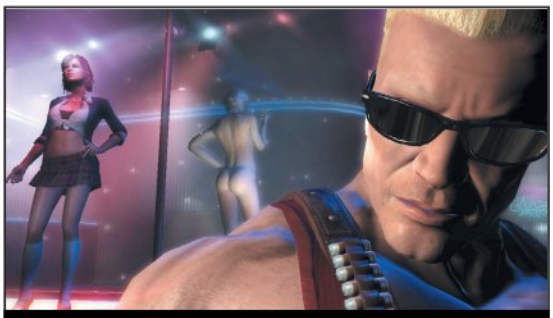
Не спешите меня хоронить

DUKE NUKEM FOREVER ВСЕ-ТАКИ ЖИВ

Как известно, 7 мая из-за недостатка финансирования закрылась компания **3D Realms**, создававшая **Duke Nukem Forever**. После этого издатель игры, **Take-Two**, подал на обанкротившихся разработчиков в суд, требуя компенсировать уплаченные за разработку $12 млн. Стороны, разумеется, тотчас же сцепились как бойцовые петухи. И если процесс работы над игрой был супружеством с кучей ссор, то теперь у вчерашних партнеров наступил шумный развод — под аккомпанемент взаимных обвинений.

Take-Two возжелала получить последнюю версию билда игры — с оговоркой «мало ли что может случиться во время судебных разбирательств». Отповедь не заставила ждать: **Джордж Бруссард**, сооснователь студии 3D Realms, никаких $12 млн не видел, сам вложил в DNF $20 млн, никаких кодов и данных игры отдавать не собирается, да и зачем, если компания… жива?! Мистер Бруссард признал, что большая часть команды DNF была распущена, но только с целью реструктуризации, а сама разработка продолжится до победного финала. Сколько именно десятилетий еще понадобится на пресловутую «разработку», геймдизайнер не уточнил. Зато от всех дальнейших претензий TT он планирует «решительно защищаться». Мы уверены, у занятого в деле судьи голова кругом идет.

Словно в подтверждение воинственных намерений «выживших» разработчиков, в интернете стартовала акция по поиску реального двойника Дюка Нюкема. Каждому смельчаку из тех, кто хотел бы переквалифицироваться в «живую легенду», разрешено отправить на специально учрежденный сайт видеорассказ о себе. Но только в костюме Дюка! Главный «Дюк», будучи выбранным в конце лета, подпишет с разработчиками контракт и отправится в мировое промотурне со светлой миссией — КАК СЛЕДУЕТ прорекламировать переиздание классической трилогии Duke Nukem.



«Держись, братюня, мы с тобой морально!».

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Не поддаваться унынию

3D REALMS КАРАБКАЕТСЯ ПО СОЛОМИНКЕ

Заплатив за гитлера (только с маленькой буквы), вы реанимируете Дюка! И, возможно, бонусом — Лукича.

Бывший сотрудник **3D Realms Джо Шьеглер** накапал на своего экс-работодателя — мол, их бизнес без денег чахнет, но в страстной борьбе за жизнь готов на отчаянные меры. Незадолго до увольнения Шьеглер занимался ремастерингом ряда древних хитов, к которым 3D Realms была в разное время причастна. Под страшным словом «ремастеринг» скрывается адаптация игр к корректной работе с программой DOSbox и превращение дисковых версий игр в скачиваемые.

По информации уволенного программиста, летом каталог «старинок» должен появиться в онлайн-магазине компании, и все те, кто решит прикупить там обновленные версии таких реликтов, как **Raptor**, **Commander Keen**, **Wolfenstein 3D** или **Terminal Velocity**, внесут посильную лепту в процесс выживания **Duke Nukem Forever**. Помните, ваши денежки — аппарат искусственной жизни для Дюка!

АНОНСЫ

Убийца третьего «Дума»

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР ПЕРЕШЕЛ НА ВТОРОЙ ЭТАП

Компания **Unknown Worlds Ent.** поделилась новыми подробностями о своем амбициозном проекте **Natural Selection 2**. Первая часть была модом к **Half-Life**, который скачали 2 млн человек. Вторая часть будет шутером с элементами стратегии. Стандартный дефматч-режим авторы разбавят должностями «командиров команд», в компетенцию которых входит возведение фортификационных сооружений, исследование и добыча ресурсов. Но это теория.

На практике мы узрели дебютный ролик, в котором коридоры и единственный монстр взяты напрокат у **Doom 3**. В сворованных декорациях обнажается ущербность самопального движка игры, перевесить которую уже ничем, кажется, нельзя. А ведь выход игры запланирован на осень этого года. Помочь проекту вызвалась **Valve**, которая разместит NS2 в **Steam**. Предзаказ игры сегодня обойдется в $19,95, и любители рисковать будут вознаграждены: помимо игры, в наборе они найдут SDK-инструментарий и «особую броню».

Арт игры лучше скриншотов. Верьте нам.

Запуск игры **Jumpgate Evolution** был перенесен с июня на неизвестный срок под названием «лето». Бета-тестирование «убийцы **EVE Online**» выявило ряд серьезных ошибок, из-за которых запущенная игра могла бы получить слишком негативные отзывы в прессе.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Цифровой цветок жизни

НОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ MICROSOFT ОСЧАСТЛИВИТ БЕЗДЕТНЫХ

До сих пор **Nintendo Wii** считалась самой новаторской консолью. Благодаря специальным кинетическим контроллерам она позволяет управлять игрой движениями рук и ног. Правда, графика в проектах для Wii оставляет желать лучшего, но миллионы пользователей это не смущает. От **Microsoft** все ждали аналогичного решения, но она пошла дальше — вообще отменила контроллеры!

На E3 компания представила на суд общественности свое, без преувеличения, революционное изобретение — **Project Natal**. Оно представляет собой игру и специальное устройство одновременно. Оборудование подключается к любой консоли Xbox 360 и включает в себя RGB-камеру, датчик глубины, микрофон и собственный процессор. На что способна эта система, невозможно осознать, не увидев ее в действии. Project Natal воспринимает все без исключения движения игрока, стоящего перед экраном, понимает его речь, правильно различает интонации, эмоции и мимику. Для демонстрации новинки Microsoft использовала беседу реальной девушки с виртуальным мальчиком по имени Майло. Кстати, отец-создатель мальчишки — Питер Молиньё из **Lionhead**, давно обещавший симулятор воспитания человека под кодовым именем «Проект Дмитрий».

Но — к голубкам! Сначала девушка и мальчик мило поболтали за жизнь, причем Майло произвел впечатление полностью адекватного живого собеседника. Но мы же известные скептики! Мало ли, может, все реплики были заготовлены изначально. Однако дальнейшие чудеса нас действительно впечатлили. Майло предложил своей собеседнице порыбачить — на экране появился реалистичный прудик с рыбками. Двигая руками в реальности, девушка стала чертить круги и разводы на виртуальной воде. А после и вовсе началась фантастика. Взяв реальный лист бумаги и фломастер, она набросала рисунок, поднесла его к экрану, как бы передавая Майло, и… картинка оказалась в руках мальчика по ту сторону дисплея.

По заверениям Microsoft, все это еще цветочки. Так, Project Natal избавляет от необходимости авторизоваться в **Xbox Live**. Консоль попросту узнает человека и активирует нужный профиль. А путешествовать по меню можно точь-в-точь как в футуристических фильмах вроде «Особого мнения» или «Последней фантазии». Герои в них совершали пассы руками, щелкая кнопками голографического интерфейса. Здесь происходит ровным счетом то же самое, только таблицы и надписи не болтаются в воздухе, а висят на экране. Еще Microsoft показала пару простеньких игр: в одной нужно совершать характерные движения, представляя себя художником, в другой — размахивать руками и ногами, отбивая виртуальные мячи. Кажется, день, когда человек будет перевоплощаться в героя любимой игры, переселяясь в иную реальность, стал еще ближе.

Microsoft собирается запустить Project Natal в продажу уже в следующем году. По предварительным данным, покупателям он обойдется в $200. Пожалуй, не такая уж большая цена за то, чтобы фраза «перенестись в игру» приобрела буквальное значение.

Питер Молиньё такой маленький в сравнении со своей инновационной технологией…

ЛЮДИ

Halo 3: ODST с белозубой улыбкой

ТРИШИА ХЕЛФЕР ГОЛОСА НЕ ПОЖАЛЕЛА

Ботоксовая мечта миллионов. Хороша, кума, но в паре с Анджелой Дэвис смотрелась бы еще краше!

Актриса сериала **Battlestar Galactica** по имени **Тришиа Хелфер** (сыграла персонажа Номер Шесть), которую кто-то, возможно, помнит по эпизодической роли в **Command & Conquer 3**, согласилась быть задействованной в дополнении к **Halo 3: ODST**. По собственному признанию, она «обожает участвовать в создании видеоигр», а нынешнюю роль прокомментировала скупо: «Мою героиню будут звать Дэр».

Словарь гласит, что *dare* — это «задор, вызов и смелость», то есть именно те черты, которые привлекают холостых игроков в игровом образе женщины. Но виртуальную Хелфер мы не увидим — она пожертвовала игре лишь голос, причем сделала это бесплатно, из любви к искусству. ODST появится на прилавках в начале осени.

АНОНСЫ

От сербского самурая К ШПИОНУ

В ROCKSTAR GAMES МУШТРУЮТ «АГЕНТА»

Шотландское подразделение «Рокстара» — **Rockstar North** — создает некий «шпионский триллер» **Agent**. Презентацию игры на E3 провел руководитель американского офиса **Sony** Джек Треттон, он умудрился, ничего толком не показав и не рассказав, заинтриговать прессу. Словно в противовес Xbox 360-эксклюзивности проекта **Alan Wake**, Джек заметил, что Agent появится только на PS3. Дал он и краткое описание игрового процесса: «Мы будем путешествовать по всей планете, знакомясь с миром шпионажа и заказных убийств. Действие развернется в самые темные часы конца 70-х годов». Вспомнив о том, сколь сильно Grand Theft Auto 4 повлияла на аудиторию приставки PS3, Треттон выразил надежду на то, что Agent получит такой же must have-статус, как и GTA.

Игру не показали. Вообще ничего не показали.

Гонконгский сервис PlayStation Network борется со свиным гриппом через рекламу специальных скачиваемых дополнений **Go! Sports**. Покупая за деньги скачиваемый контент к спортивным играм приставки, вы... платите непонятно кому, но ТОЧНО кому-то, кто не любит ядовитых хрюшек.

Осенью 2010 года фирма **Disney**, для которой старается канадская студия **Propaganda Games**, выбросит на прилавки новую экшен-RPG **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**. События игры развернутся до начала первого фильма, а сама игра выйдет на трех главных платформах нашего времени: PC, Xbox 360 и PS3.

Приласкать ТИРАНА

ЗОЛОТАЯ КОНСОЛЬ ДЛЯ АНГЛИЙСКОЙ КОРОЛЕВЫ

Царственная приставка на шелковой подушке.

Новому времени — новые подарки. Компания **THQ** в порыве невиданной щедрости облила золотом приставку **Wii**, исполнила вокруг застывающего золота танец жертвоприношения да и отправила потяжелевшую от благородного металла Wii в Букингемский дворец с пометочкой: «Королеве Соединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии Елизавете II».

К игре был приложен сборник дружественных к пользователю игр **Big Family Games** (гольф, теннис, подковы, дротики, боччи), изданный — вот неожиданность! — компанией THQ. Последствия «саморекламы» пока неизвестны, и едва ли мы получим комментарии из пресс-службы королевы, но храни ее господь от вывиха руки, от которого не застрахован ни один человек, размахивающий золотым пультом. А ведь недавно даме исполнилось 83 года.

Избавились от золота

38 STUDIOS КУПИЛА КОМПАНИЮ BHGAMES

Так выглядит последняя игра, созданная BHG до отправки на новые галеры.

Игроиздательство **THQ** в конце марта уволило большую часть сотрудников подведомственной студии **Big Huge Games**, а затем приняло решение продать ее. Студия по меркам индустрии важная, какникак возглавляет ее ключевой дизайнер **TES 3: Morrowind** и **TES 4: Oblivion** Кен Ролстон. Покупатель нашелся спустя полтора месяца — с «Большеогромными играми» решила породниться компания бывшего бейсболиста Курта Шиллинга, названная «**Студией 38**» по любимому числу хозяина. «Тридцатьвосьмерке» принадлежат онлайн-игра «Коперник» (в разработке) и «Советник Азерота», сервис персонализированной помощи игрокам **World of Warcraft**.

Представитель студии успокоил фанатов Ролстона обещанием, что сотрудники BHG продолжат разработку своей неназванной ролевой игры. До нее BHG создали неплохого уровня стратегии **Rise of Nations**, **Rise of Legends** и клон настольного «Риска» под названием **Catan**. Детали сделки, кстати, не разглашаются, но они вам и не нужны, правда?

ПРИЛАСКАТЬ ТИРАНА

Даг Ломбарди из **Valve** заявил, что выпуск второй части **Left 4 Dead** не скажется на появлении дополнительного контента к первой. Бонусы и аддоны все так же будут выходить для L4D, которую никто не собирается бросать.

АНОНСЫ

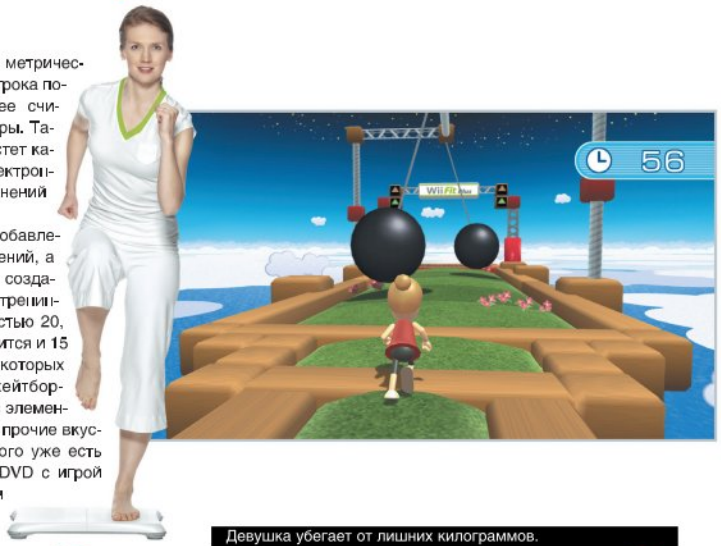
Спасибо зарядке

NINTENDO ОБНОВИТ ТРЕНАЖЕР WII FIT

Компания **Nintendo** планирует осенью 2009-го выпустить обновленную версию популярной фитнес-игры **Wii Fit**. Лучшие умы компании придумали для нее название **Wii Fit Plus**, и мы задались вопросом: «А что же, собственно, хорошего в этой плюс-добавке? Зачем ее покупать?»

Главной особенностью WFP станет поддержка игры через интернет. На практике это выльется в сопоставление результатов собственных тренировок с чужими успехами. В комплект с WFP войдет специальное периферийное устройство — **Wii Balance Board**, т.н. доска для баланса. Она прилагалась к Wii Fit и раньше, но эта, новая, доросла вместе с игрой до версии 2.0. Улучшенная система распознавания доской метрических особенностей игрока позволит эффективнее считывать его параметры. Таким образом, вырастет качество работы и электронных весов, и упражнений на равновесие.

В WFP будут добавлены 6 новых упражнений, а энтузиасты смогут создавать персональные тренировки продолжительностью 20, 30 и 40 минут. Появится и 15 мини-игр, в числе которых жонглирование, скейтбординг, платформер с элементами игр о Марио и прочие вкусности. Для тех, у кого уже есть Wii Balance Board, DVD с игрой WFP будет выпущен отдельно, в облегченном издании.



Девушка убегает от лишних килограммов.

СОБЫТИЯ

Фактора больше нет

СОЗДАТЕЛИ LAIR ОКАЗАЛИСЬ НА УЛИЦЕ

14 мая прекратила свою деятельность калифорнийская студия **Factor 5**, в числе достижений которой имеются два платформера **Turrican**, аркадная трилогия **Rogue Squadron** (про то, как круто летать на «Тысячелетнем соколе») и не оправдавший ожиданий PS3-эксклюзив **Lair**, где игрока посадили на спину дракона и дали возможность жечь пламенем остальных драконопоклонников. Заслуги перед игровой индустрией, в общем-то, скромные, да и расстраиваться, по сути, незачем — немецкоязычное отделение Factor 5 с офисом в Кельне остается с нами, поспешив в подтверждение откреститься от проблем американского тезки. Закрытием заокеанская F5 обязана банкротству фирмы **Brash Entertainment**, с которой она была аффилирована и посредством которой планировала пережить кризис. Видимо, денег стоило просить у коллег из Кельна, а не у людей, чьим хлебом были игровые адаптации кинофильмов.

Таким мы запомнили усопшего по его последней игре Lair.

АНОНСЫ

Границы роботам сторожить

ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА FRONT MISSION ПОСЕТИТ PC

Уже ставшая классикой франшиза **Front Mission** пополнится новой частью основного сериала, и на сей раз анонсированная **Front Mission Evolved** выйдет и на «сладкой парочке» Xbox 360/PlayStation 3, и на PC. Игра о сражениях огромных человекоподобных роботов, которые сильно пригодились бы на границе России с Китаем, создается американской студией **Double Helix**. Ранее эти «творцы» создали **Silent Hill: Homecoming**.

События **Evolved** развернутся в 2171 году, где аналогом танков стали упомянутые роботы Wanzers. Что известно о сюжете? Танки двух вражеских государств… воюют. В жанре шутера с видом от третьего лица игроки смогут в одиночку или кооперативно выполнять миссии основного сюжета, а для сетевых баталий разработчики припасли несколько неназванных пока режимов. В продаже игра появится не раньше 2010 года.

Антропоморфная «Катюша». Весь этот японский бред трудно не полюбить, освоив командование многотонными машинами.

Студии **Paradox** и **Kerberos** анонсировали дополнение **Argos Naval Yard** для космостратегии **Sword of the Stars**. Если их планы пройдут без сбоев, то 17 июня (к этому времени данный выпуск журнала будет печататься в типографии) дополнение поступит в продажу по цене $8,99.

Разработчик игр **Грэм Дивайн** перешел из закрывшейся студии **Ensemble** в игровое подразделение **Apple** и работает там над мистическим проектом для iPhone. Ранее, в 90-е годы, Грэм создал такие великие адвенчуры, как **The 7th Guest** и **11th Hour**.

Кадровая инъекция

МИЛЛИОН ЛЕММИНГОВ СДЕЛАЕТ ЭТО БЫСТРЕЕ

Команда разработчиков **Assassin's Creed 2** разрослась до 450 душ — это втрое превышает число людей, сделавших оригинальную игру об Альтаире. От старой команды осталось 75% сотрудников. Как заявил продюсер игры **Себастиэн Пьюэль**, у ветеранов «созрели тысячи идей», с которыми они пролетели мимо первой части, но которые попробуют реализовать в сиквеле. Страшно представить, каким комплексным он тогда станет. Поэтому не напрягайтесь — игра о флорентийском аристократе Эцио выйдет уже 13 ноября на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Стали известны и детали коллекционной версии — в нее, помимо диска с игрой, войдут 64-страничный буклет о сюжете, предыстории и визуальном стиле AC2, саундтрек от Йеспера Кида, три дополнительных задания, фигурка Эцио и диск с дополнительными материалами. Авторы собираются подружить PS3-версию с эксклюзивной PSP-игрой **Assassin's Creed: Bloodlines**, которая также увидит свет осенью. Подключив портативную «зызу» к PS3, игроки смогут перекидывать данные из одной версии в другую (монеты, сокровища и здоровье), 6 эксклюзивных видов оружия.

Альтаир, отрастив пузо, уходит на пенсию и благословляет молодую кровь.

Эцио, главный герой сиквела

Добрый-добрый Тигра Лесной

ГОЛЬФ ДЛЯ PC БУДЕТ НЕ ХУЖЕ ГОЛЬФА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

Консольная спортивная серия **Tiger Woods PGA Tour** возвращается на персоналки и на макинтоши в виде браузерной игры. С таким заявлением выступил разработчик игры, **Electronic Arts**. Сообщается, что главная задача, которую перед разработчиками поставил отдел контроля качества EA, — создать игру с графикой не хуже, чем в версиях симулятора гольфа для Xbox 360 и PlayStation 3. А там-то графика хороша.

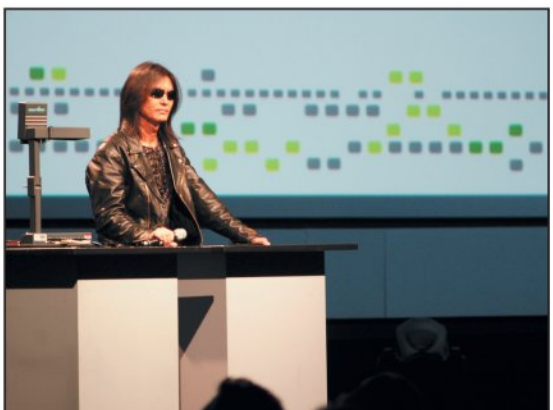
Игра **TW PGA Tour Online** (уф, выговорили!) для браузеров **Internet Explorer** и **Safari** появится осенью, будет кормиться посредством подписчиков и микротранзакций, а пока, в июне, уже стартовало бета-тестирование. И даже если вы не попали в число тестеров, опробовать игру удастся позднее — авторами заявлена поддержка модели free2play.

«Это моя гольф-клюшка. В мире существует много клюшек, но это моя. Я должен освоить ее, как осваиваю собственную жизнь».

Поднялся из пепелища

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ ОСНОВАЛ «ТОКИЙСКИХ ВИКИНГОВ»

Известный в недавнем прошлом своей любовью к случайным связям и кожаным брюкам японец **Итагаки** вновь собирается зарабатывать на играх. После скандального ухода из студии **Team Ninja** геймдизайнер некоторое время расслаблялся и ждал нужных людей — в короткие сроки вслед за ним уволилось еще 22 человека. Собрав всех тех, кто не желал дальше трудиться над клонами **Ninja Gaiden** и **Dead or Alive**, он помазал единомышленников собственной кровью и нарек командой **Tokyo Vikings**. Такое же кодовое название присвоено их первому проекту, который точно не станет файтингом. Итагаки-сан считает, что лучший свой файтинг (Dead or Alive 4) он уже сделал. Кстати, выставку E3 в этом году «викинги» банально продинамили.



На самом деле именно этот человек впервые спел строку «Let me take you down cause I'm going to strawberry fields».

Дата выхода PC-версии шутера **Red Faction: Guerrilla** была смещена на август 2009 года. Ранее предполагалось, что игра на PC выйдет вместе с Xbox и PlayStation-версиями 5 июня.

СОБЫТИЯ

Стопроцентная скидка

СТРАТЕГИЯ BATTLEFORGE ОТДАЕТСЯ БЕЗВОЗМЕЗДНО

Онлайновая стратегия с элементами карточной игры **Battle-Forge**, которая вышла в конце марта, спустя два месяца стала бесплатной. Основной причиной оказалась низкая активность игроков и неудовлетворительные результаты продаж. Меж тем **Electronic Arts** (издатель) предусмотрела хитрость — оставить в комплекте 32 карты из 64 штук «коробочной версии» и выложить такую версию в интернет. Зарабатывать остальные карты придется с помощью баллов, покупаемых за реальные деньги. В дистрибутив обесценившейся игры заложен стартовый капитал из 3000 баллов; те же, кто отсыпал за нее деньги, могут обновить свою учетную запись и получить те же самые недостающие очки.

АНОНСЫ

Grand Theft Gay

ФАКТЫ О ВТОРОМ ДОПОЛНЕНИИ К GTA 4

Второй из двух запланированных эпизодов к **Grand Theft Auto 4** получил название **The Ballad of Gay Tony**. Как и в случае с первым эпизодом, **Microsoft** заплатила за эксклюзивность $25 млн, и потому сыграть в «Балладу гомика Тони» (как подсказывает нам PROMT) смогут только владельцы **Xbox 360**. Стоить игра будет 1600 MS Points — в пересчете на человеческие деньги это €20 или 870 руб. За эту скромную сумму разработчики из **Rockstar Games** продают обратный билет в «худший город Америки». И хотя дополнение названо в честь Энтони «Гея» Принца, пару раз мелькнувшего в GTA 4, играть придется за его помощника, гангстера Льюиса Лопеса. Помимо самостоятельной сюжетной линии, в игре в новых деталях раскроется ночная жизнь города. С использованием новых стволов и тачек, разумеется.

«Баллада» выйдет в двух версиях осенью этого года — при этом версия для магазинов будет стоить вдвое дороже цифровой. Такое решение обусловлено тем, что на диске **GTA: Episodes from Liberty City** будут оба эпизода к GTA и ни один из них не потребует для запуска игры про Нико Белича.

Люди, кадров из новой GTA нет, поэтому смотрите на эту чудесную либертиситианскую электричку. Похоже, разрисовал ее Мэнни.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Приставки нескоро запахнут

ТАК СЧИТАЕТ АНГЛИЙСКИЙ ПРОФЕССОР

«Приставки не научатся воспроизводить запахи еще 20 или даже 30 лет», — заявляет профессор **Боб Стоун** из Университета Бирмингема. По его мнению, с нынешним уровнем технологического развития воспроизводство запахов мультимедийными устройствами невозможно.

Но если у него что-то не укладывается в голове, это не отменяет шансов на реализацию концепции — так, Министерство обороны Великобритании уже сегодня спонсирует проект тренировки военных. Во время тренировочных видеороликов в помещение выпускается неприятный запах, благодаря которому солдаты должны научиться нюхать опасность, обонять ее. По мнению сайта **MailOnline**, которое не ссылается на какие-либо факты, эту технологию в скором времени могут взять на вооружение производители приставок Xbox 360 и PlayStation 3.

Барбекю-консоль. Ловкая задумка!

ИНДУСТРИЯ

Оптом и в розницу

ЗА КОМПАНИЮ MIDWAY ОБЕЩАНЫ 33 КОРОВЫ

Компания **Midway**, объявившая себя в феврале банкротом и получившая впоследствии финансовую поддержку от **Ubisoft**, страстно желает продаться кому-нибудь состоятельному. Денежки без промедления показала кинокомпания **Warner Bros.**, предложив за часть активов Midway $33 млн. «Киношники» предпочитают заплатить за студии в Чикаго и Сиэтле, права на **Wheelman**, а также за узнаваемый всеми детьми поколения 80-х бренд **Mortal Kombat**.

Условия предварительного соглашения не касаются других активов банкрота — подразделений San Diego и Newcastle в одноименных городах. Права на серию рестлинг-драк **TNA** тоже не входят в тридцатимиллионный ценник. Аукцион по продаже активов компании курируется судом, и остальные покупатели, если таковые сыщутся, еще могут попробовать перебить ставку Warner.

Тридцать три миллиона за ряженых клоунов? Не многовато ли?

Шведская студия **Collosai** пообещала, что ее долгострой **Storm: Frontline Nation**, анонсированный более 3 лет назад, поступит в продажу во второй половине 2009-го. Причина этому — наконец-то нашедшийся издатель игры. Им стала другая шведская фирма, **SimBin Studios**.

В ближайшем контент-патче для **World of Warcraft** компания **Blizzard** собирается добавить новые текстуры для кошек и медведей. Отныне ночные эльфы смогут менять внешний вид питомцев, зайдя в магазин брадобрея и выбрав для них новый окрас. Для тауренов будет сделано переключение расцветок шкуры — в тех же «парикмахерских».

ПОДРОБНОСТИ

Роботы заберут ваши игры

В МАГАЗИНАХ WAL-MART УСТАНОВИЛИ УМНЫЕ КИОСКИ

Крупнейшая в Америке сеть супермаркетов **Wal-mart** придумала новую услугу для любителей видеоигр, которые не прочь сэкономить. В 73 магазинах сети (всего же их на территории США насчитывается 3656) были установлены роботобудки, работающие на прием игр в обмен на деньги. Тарифная сетка для игр строго прописана: можно сдать **MGS 4: Guns of the Patriots** или **NFL 09** — и за каждую вам отсыплют мелочи по прейскуранту. К чести создателей робота, в память автоматизированного продавца зашито более 300 наименований видеоигр, которые он способен распознавать. Это вам, простите, не русский автомат по продаже кофе, который не принимает банкноты старше 50 рублей.

В России предпочтение попрежнему отдается живым продавцам: например, в сети магазинов «Время играть» любую игру можно обменять на распечатанную новинку для такой же платформы за «скромную» доплату в пятьсот рублей.

Обмену… подлежит.

КИБЕРСПОРТ

Побрякивая мелочью

САМЫЕ БОГАТЫЕ КОНТРСТРАЙКЕРЫ МИРА ЖИВУТ В ШВЕЦИИ

Немецкий сайт **Readmore.de** подвел финансовые итоги первого полугодия 2009-го для команд, зарабатывающих игрой в **Counter-Strike**. С 10 января по 31 мая прошло 52 международных турнира, на которых длинный доллар зашибли 62 команды. Лучшей российской командой аналитики признали **Virtus.pro**, члены которой заслужили €4200 и 17-е место в общекомандном рейтинге.

Главной же командой среди европейских профессионалов была названа **fnatic**, сумевшая из четырех престижных контровых турниров выиграть три и в конечном итоге заработать за 6 месяцев виртуального труда €78,840. Впрочем, если поделить эту сумму на пятерых, получается не так уж и много. Еще тяжелее проходил дележ заработанных денег в эстонской команде **sYnck** — они вынуждены были распиливать свои жалкие €134.

«Go-go-go». Так и разбогатели.

СКАНДАЛЫ

Таиландонет закрывается

ИГРОВОЙ НАРКОМАН РАССТРОИЛСЯ И УМЕР

Фото Pierre Beteille (Monkeyman) @ flickr.com

Мальчику следовало поступить так же, как и этому товарищу — обратить суицид в умную шутку.

Мальчик по имени **Понгсаторн Ваттанабенясофа** принял решение убить себя после отцовского запрета играть в компьютерные игры. К несчастью, ребенок действительно спрыгнул с крыши и скончался на месте. Самоубийство раскрутило маховик государственной машины — правительство Таиланда, под впечатлением от добровольного ухода из жизни 12-летнего мальчика, бросилось закрывать веб-сайты, которые «потворствовали распространению в онлайне азартных и видеоигр».

Было закрыто 72 сайта Королевства Таиланд. **Бундит Сорнпраизарн**, руководитель министерства здравоохранения, в связи с трагедией заявил: «Суицид мальчика отражает то, как дети, зависимые от игр и обладающие агрессивной ментальностью, становятся склонны к самоубийствам». Интересно, продолжится ли травля игросайтов после такого заключения медэксперта?

АНОНСЫ

Fallout 3 расширяется

ИГРЕ УГОТОВАНО 5 АДДОНОВ И СПЕЦИАЛЬНОЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ

Локомотив компании **Bethesda** не знает усталости — курс задан на обогащение, и оттого, видимо, к анонсированной ранее ролевой игре **Fallout: New Vegas** прибавилась официальная информация о скором выпуске двух новых дополнений к **Fallout 3**. Первое из них названо **Point Lookout** выйдет 23 июня и будто бы сделано под впечатлением от «Чистого неба» — оно добавит в игру большой болотистый регион. Пятый эпизод получил название **Mothership Zeta**, и в нем игроку предстоит пережить «болезненное похищение инопланетянами». Указанные дополнения выйдут в конце июня и июля соответственно на PC и Xbox 360.

Bethesda внесла ясность и в отношения с владельцами PS3-версии игры: если раньше их игнорировали, то с июня бедняги получат все законные плюшки. **Operation Anchorage** придет первым в июне, а оставшиеся четыре дополнения подтянутся в течение лета. Но и это не все. На октябрь запланирован выпуск специальной редакции **«Fallout 3: Игра года»**, в коробку с которой ляжет исходная игра и все пять аддонов к ней. Издание будет доступно на PC, Xbox 360 и PS3.

«А сколько копий игры мы еще продадим…» — ухмыляется подлец Пип-бой.

Entertainment Software Association объявила дату проведения следующей **E3**: она вновь пройдет в лос-анджелесском Выставочном центре с 15 по 17 июня 2010 года.

СОБЫТИЯ

Общественность растоптала игру

И МЫ ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ РЕШЕТЧАТЫХ ОТКРОВЕНИЙ

Анонс, быстро превратившийся в надгробный венок с длинным текстом — в Шотландии до недавнего времени разрабатывали игру о «правде жизни». Мы хотели вам о ней подробно рассказать: разработчик **T-Enterprise** сотрудничал с британским мусульманином **Муазамом Беггом**, который по ложному подозрению в причастности к организации «Аль-Каида» отсидел три года. В тюрьме Гуантанамо для террористов. Выйдя на волю, он на свои мусульманские деньги начал спонсировать разработку игры **Rendition: Guantanamo** — о том, какие же скотские надзиратели топчут коридоры тюрьмы.

Но силы у разработчиков в килтах иссякли быстрее, чем денежные запасы той самой «совсем непричастной «Аль-Каиды» — давление негативного мнения общественности привело к закрытию проекта. T-Enterprise попросту отказались от чеков господина Бегга, заявив во всеуслышание, что «не планировали превращать игру в пропаганду терроризма». Первый трейлер игры о хмуром зеке до сих пор можно посмотреть на YouTube.

Бастовщики с криками «Закройте чертов Гуантанамо!» уничтожили игру.

ИНДУСТРИЯ

Скушано кризисом

ЗАМОРОЖЕН АМБИЦИОЗНЫЙ ПРОЕКТ THE CROSSING

Разрабатывавшийся студией **Arkane** в сотрудничестве с **Valve** последние два года проект **The Crossing** был отложен в долгий ящик, из которого возвращаются лишь единицы. Создатели смелого шутера с элементами акробатики, действие которого происходило на фоне постиндустриальных пейзажей и (местами) венецианских храмов, предпочли сосредоточиться на других проектах: стратегии для iPhone и ролевой игре от первого лица.

Творческий руководитель и президент Arkane **Рафаэль Колантонио** прокомментировал заморозку проекта как «вынужденную несколько месяцев назад неожиданными финансовыми затруднениями». Изданием игры, наряду с Valve, планировала заняться **Electronic Arts**, но после серии недавних сокращений внутри всех студий EA последняя пересмотрела бюджеты игр и отказалась от рискованной The Crossing.

«Смешиваем мультиплеер с одиночной игрой». И досмешивались...

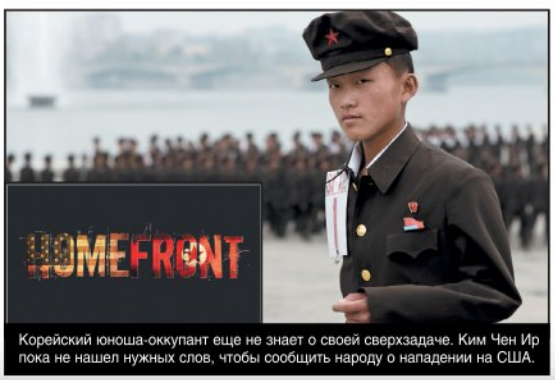
АНОНСЫ

Коммунизм не пройдет

KAOS СОЗДАЕТ «ПОЛИТШУТЕР» ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

THQ добровольно покинул вице-президент по паблишингу **Скотт Гютрие**, но это не помешало компании анонсировать шутер для «большой троицы»: PC, PS3 и Xbox 360. Игра с названием **Homefront** расскажет об американском сопротивлении корейским захватчикам — в будущем желтолицые коммунисты из Северной Кореи зачем-то отправятся штурмовать США. И хотя события развернутся в 2030 году, язык не поворачивается назвать игру чем-либо, кроме как государственным заказом.

Играя за члена гражданского сопротивления, игрок получит возможность протестировать на отпрысках Ким Чен Ира те виды вооружения, которые теоретически появятся в армии США через 20 лет. Незачем было тестировать в 2009 году ядерное оружие, друзья! Над сценарием игры уже трудится специалист, ранее придумавший сюжет фильма «Красный рассвет» — ну да, о том, как красный СССР пришел бить американскую демократию. Дата выхода игры, разжигающей межнациональную рознь, пока неизвестна.



Корейский юноша-оккупант еще не знает о своей сверхзадаче. Ким Чен Ир пока не нашел нужных слов, чтобы сообщить народу о нападении на США.

Для PC, Xbox 360 и PlayStation 3 создается новая игра — **Fireburst**, гонка на движке **Unreal Engine 3**. В создателях числится ничем себя не проявившая студия **exDream**, а издавать игру с множеством сетевых режимов взялась студия **Black Inc**.

Более 16 тысяч человек бойкотируют **Left 4 Dead 2** — в сервисе Steam была создана инициативная группа L4D2 Boycott, которая призывает воздержаться от покупки сиквела. Очевидно, именно поэтому **Даг Ломбарди** сделал заявление о том, что поддержка первой части после выхода L4D2 продолжится.

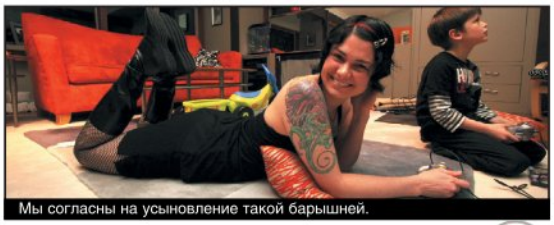
ИНТЕРЕСНОСТИ

Главные игроки России

ИМИ ОКАЗАЛИСЬ ЖЕНЩИНЫ ДО 40 ЛЕТ

Занимающаяся «исследованиями рынка по всей России» (цитата с сайта) компания «**ТОЙ-Опинион**» провела по заказу **Alawar Entertainment** опрос, целью которого было формирование портрета самых активных потребителей казуальных игр в России. Результаты забавны: женщины составляют абсолютное большинство (70%) тех, кому по вкусу необременительные забавы. Доля мужчин, соответственно, 30%.

Играют больше всего (40%) люди от 30 до 39 лет, чуть меньше (35%) казуалки нравятся тем, кто не старше 29 лет. А что же привлекает их в небольших играх? 36% опрошенных за мелкими игрушками отдыхает, 23% убегает при их помощи от проблем реальной жизни, 25% забивает ими пустоты в личном времени. Самым популярным жанром предсказуемо оказались головоломки и логические задачи. Исследование проводилось при помощи телефонного опроса жителей Москвы и Санкт-Петербурга, а также четырех фокус-групп.



Мы согласны на усыновление такой барышней.

АНОНСЫ

iPhone разведет всех по углам

ПОРТАТИВНЫЙ MASS EFFECT ОБЪЯСНИТ ВСЁ

Первую часть ролевой эпохалки **Mass Effect** не станут портировать на iPhone. Вместо этого компания **BioWare** заявила, что выпустит для «яблочного» мобильника специальную версию **Mass Effect Galaxy**, которая проложит мостик между событиями оригинала и сиквела.

Эта игра, ранее называвшаяся **Jacob's Story**, создается в жанре экшена с видом сверху и главным героем по имени Джейкоб Тэйлор. Как сообщается, подчиненный нам лысый солдафон учинит серию кровавых перестрелок на космостанции «Цитадель» и затем, когда мы вволю натыкаемся в него пальцем, появится в качестве персонажа ME2. Межмиссионные ролики Galaxy будут оформлены в виде комикса, в середине игры обещается сюжетная развилка с тремя доступными путями и концовка, в которой Джеки схлестнется с главным злодеем игры.

Интересно, за сколько продадут суррогатную RPG?

СОБЫТИЯ

Не уложились в дедлайн

РАЗРАБОТЧИК DEADLINE ОБАНКРОТИЛСЯ

Та самая отмененная игра «Вера и револьвер 45-го калибра».

Для студии **Deadline Games** наступил геймовер. Датская компания объявила себя банкротом, а совет директоров выпустил заявление, в котором признал неспособность компании выполнять финансовые обязательства. Исключительно в рамках некролога совершим краткий экскурс в прошлое: Deadline была основана в 1996 году. До 2005 года все игры, созданные студией, создавались для внутреннего скандинавского игрорынка.

Международное признание к компании пришло с шутером **Total Overdose** — средняя оценка в игровой прессе 72/100. Сиквел к **Chili Con Carnage** удостоился рейтинга 74/100, а последняя игра компании, **Watchmen**, в разных версиях получила от 54 до 61 балла. Финансовые затруднения «Дедлайна» продолжались весь 2009 год, и компании пришлось отменить дикозападную **Faith and a .45**, сосредоточившись на игре по кинокартине. Теперь у менеджеров «Дедлайна» появилось время тщательно обдумать игровые приоритеты в бизнесе, чтобы в следующий раз не прогореть повторно.

АНОНСЫ

Лего + Инди. Продолжаем

АНОНСИРОВАНА ВТОРАЯ ЧАСТЬ LEGO INDIANA JONES

Большим людям из **LucasArts** вовремя стало понятно, что потребительская нужда в бегающей-прыгающей на экране монитора лего-фигурке Индианы Джонса еще не удовлетворена до конца. Поэтому была анонсирована **LEGO Indiana Jones 2** с издевательским подзаголовком «Приключение продолжается». Игра выйдет осенью (которая с каждым анонсом становится все жарче) на PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, DS, PSP и расскажет о событиях четырех, т.е. всех существующих в природе, фильмов о докторе Джонсе.

Из особо любопытного стоит отметить появление в игре конструктора, позволяющего создавать свои уровни, транспортные средства и персонажей. Пристрастное внимание разработчик **Traveller's Tales** обещает уделить тем уровням, которые воспроизведут события фильма «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа».

Сиквел превзойдет оригинал как минимум в объеме.

Крис Тэйлор из **Gas Powered Games** заявил во время E3 о том, что его студия в сотрудничестве со **Square Enix** разрабатывает сиквел к игре **Supreme Commander**. Вторая часть выйдет в 2010 году для платформ PC и Xbox 360.

АНОНСЫ

Снейку — нет, РАЙДЕНУ — ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ

ПОДРОБНОСТИ НОВОГО METAL GEAR SOLID

То, о чем долго твердили владельцы Xbox 360 и упорно молчала студия **Kojima Productions**, наконец, свершилось! Компания **Microsoft** во время пресс-конференции на E3 анонсировала новую часть сериала **Metal Gear Solid** с подзаголовком Rising для Xbox 360. И это несмотря на нытье и явное нежелание главного дизайнера Kojima Productions **Хидео Кодзимы** заниматься сериалом дальше! Он собирался попрощаться с ним еще после третьей части MGS.

Metal Gear Solid: Rising забудет о протагонисте Солиде Снейке и отдаст игрокам в пользование кибернетического ниндзя Райдена, который уже исполнял роль главного героя игры в **MGS 2: Sons of Liberty**. Чуть позднее, на конференции Konami, игру анонсировали и для платформ PC и PlayStation 3. На персоналках игра не появлялась с 2003 года — именно тогда было выпущено расширенное издание игры **MGS 2: Substance**.

Главный герой MGS Rising по прозвищу Райден четко попадает под определение фразы «I'm a mess».

В щедрости досталось и приставке PSP. Она получит особую версию **MGS: Peace Walker**, которая станет восьмой «канонической» игрой сериала (пока в него входят Metal Gear 1/2, MGS 1, 2, 3, 4 и MGS: **Portable Ops**) и расскажет о жизни Снейка через 10 лет после событий MGS3. Пока неясно, научат ли PSP-эксклюзив взаимодействовать с MGS: Rising, но знаете, еще не вечер.

АНОНСЫ

Графическая уравниловка

CRYSIS 2 УЖЕ В РАЗРАБОТКЕ

Во время пресс-конференции на E3 представители **Electronic Arts** и **Crytek** сообщили о подписании договора, согласно которому EA выступит издателем боевика **Crysis 2**. Продолжение самого технологического шутера 2007-го создается в немецком офисе Crytek на качественно новой версии движка — «рыдательного мотора 3.0» — и включает поддержку главных приставок современности, а потому игра появится как на PC, так и на Xbox 360 и PlayStation 3.

Руководитель Crytek **Джеват Йерли** потрудился рассказать о том, какие перспективы открылись перед командой при переходе на приставки и, соответственно, на новую версию графического мотора: «Огромные перспективы!» Официальная дата релиза пока неизвестна, но, как вы понимаете, не раньше 2010 года.

АНОНСЫ

Шедевр неизвестного ЖАНРА

HALO: REACH В 2010-М

Студия **Bungie** анонсировала новую игру из серии **Halo**, озаглавленную **Halo: Reach**. Релиз запланирован на 2010 год. Что это будет за игра, пока не ясно. Разработчики обещают «совершенно иной опыт Halo», но скрываться за этими словами может все что угодно — от RTS до MMORPG. В проекте будет мультиплеер — это можно сказать наверняка, т.к. на осень текущего года запланировано многопользовательское бета-тестирование. Оно начнется примерно в то же время, когда выйдет **Halo 3: ODST**, то есть в конце сентября. Ключ регистрации участника будет поставляться в комплекте с ODST.

Игра будет приквелом к первой части Halo, но появится ли в ней Мастер Чиф — неизвестно.

Доктор Хаус посетит компьютеры — игра **House M.D.** создается студией **Legacy Interactive** и, помимо PC, выйдет на DS и Wii. В симуляторе циничного врача игрокам потребуется решить пять медицинских проблем, проводя экспертные процедуры, допрашивая пациентов и посещая дома больных. Именно то, что Хаус прописал.

На американском рынке в продажу поступила новая партия напитка **«Мантин Дью»** — этикетка содовой рекламирует игру **World of Warcraft**. Симпатия замечена и со стороны игры: отныне для WoW можно скачать боевого бота, микрофон на голове которого постоянно призывает купить газировку.

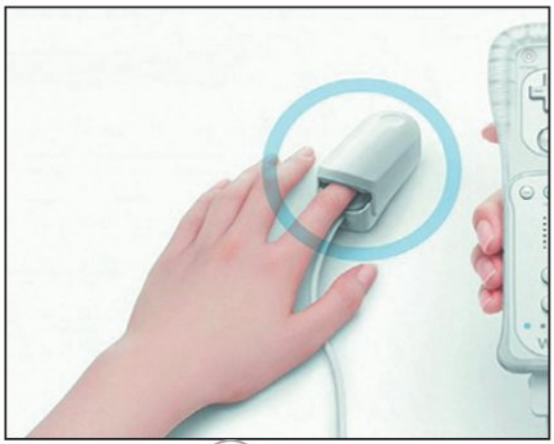
ИНТЕРЕСНОСТИ

Пульсомер для заигравшихся

NINTENDO АНОНСИРОВАЛА САМЫЙ СТРАННЫЙ ГАДЖЕТ E3

Nintendo обожает шокировать публику причудливыми гаджетами. Вот и во время пресс-конференции перед E3 компания анонсировала новое устройство для Nintendo Wii — **Wii Vitality**. Аксессуар представляет собой небольшую медицинскую лабораторию — он позволяет снимать стресс, диагностировать состояние человека, в том числе измеряя и его пульс. Если во время игры пульс поднимется выше определенной границы, то Wii Vitality предложит сделать перерыв и отдохнуть.

Президент Nintendo **Сатору Ивата** считает, что Wii Vitality откроет компании доступ к новой аудитории, которая хочет не столько развлекаться, сколько следить за своим здоровьем. Действительно, комплект из Wii Fit, Wii Vitality и Wii Balance Board — это небольшой оздоровительный тренажерный зал прямо у вас дома.



Возможно, у Nintendo были и другие причины задуматься о здоровье игроков, ведь в последнее время все чаще появляются сообщения о травмах, полученных при занятиях с Wii. Один из самых страшных случаев произошел в марте с Тимом Ивсом, у которого во время выполнения упражнений с Wii Fit отказало сердце. Будь на его пальце Wii Vitality, возможно, трагедии бы не было.

ИНТЕРЕСНОСТИ

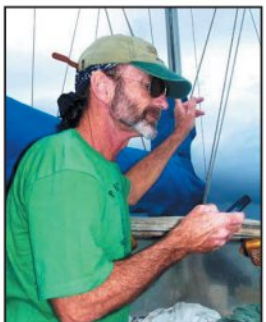
ДЮК НЮКЕМ в Left 4 Dead

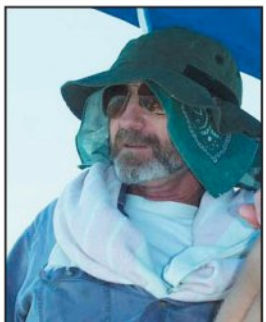
ХОЧЕШЬ ГОЛОС ДЮКА? ГОНИ 300 БАКСОВ!

Актер с очень странным именем **Джон Сэйнт Джон**, озвучивший того самого Дюка Нюкема, продает свой голос за смешную сумму в $300. Несколько лет назад в порыве доброты Джон-Джон помог юному геймдизайнеру и озвучил реплики героя из его любительской игры **CSS Gungame**, взяв всего $50.

Юноша вырос, и теперь ему вновь захотелось нанять «святого Джона» для участия в любительском моде **Left 4 Dead**. «А давай ты озвучишь диалоги девушки Зои (!) из игры, Джонни», — такое письмо он, смертный, прислал вечно молодому Дюку. Актер согласен и на такую задачу, но за 160 реплик он попросил в шесть раз больше, чем в 2006-м, и юноша бросился собирать деньги на благое начинание через PayPal.

Если вы готовы пожертвовать любой суммой на превращение Зои в, простите, «бабу с яйцами», отправляйте денежки на ***dukepaypal@daversgungame.com***. А на финансовые излишки, если таковые соберутся, Дюк проговорит часть реплик Фрэнсиса.





Настоящий Дюк — бодрящийся старичок-пенсионер. Кто бы мог подумать…

АНОНСЫ

Иногда они возвращаются

МЕРТВЕЦОВ ПРОАПГРЕЙДЯТ В LEFT 4 DEAD 2

Компания **Valve** сообщила, что вторая часть популярного шутера **Left 4 Dead** выйдет на PC и Xbox 360 уже 17 ноября этого года. Правда, было бы наивно надеяться, что за год разработчики создали совершенно новую игру.

По описанию **Left 4 Dead 2** больше походит на дополнение: Новый Орлеан, который единожды пережил ураган Катрина, будет атакован полчищами зомби. Четверка новых героев отправляется на отдых. Кроме того, игроков ждет новое оружие, соревновательные и совместные кампании, доступный со старта режим Survival с ордами яростных мертвяков и зомби-боссы на сладкое. Сражаться с мертвецами теперь можно в ближнем бою, используя бензопилы, сковородки, топоры и бейсбольные биты (привет, **Dead Rising**). Система искусственного интеллекта **AI Director** была усовершенствована до версии 2.0 — она научилась менять погодные эффекты, объекты и проходы на уровнях.

Вице-президент Valve Даг Ломбарди заявил, что сиквел L4D будет рекламироваться активнее оригинала с помощью потребительских и розничных спецакций.

Рассвело. Мертвецы открыли глазки и отправились перекусить МОЗГАМИ.

17 июля в продаже на территории США появится новая модификация **iPhone 4G** от компании **Apple**, новые фишки которой наверняка порадуют любителей игр: поддержка мультиплеера по Bluetooth, продленный срок жизни батареи и поддержка загружаемых DLC для игр.

ND GAMES

codemasters

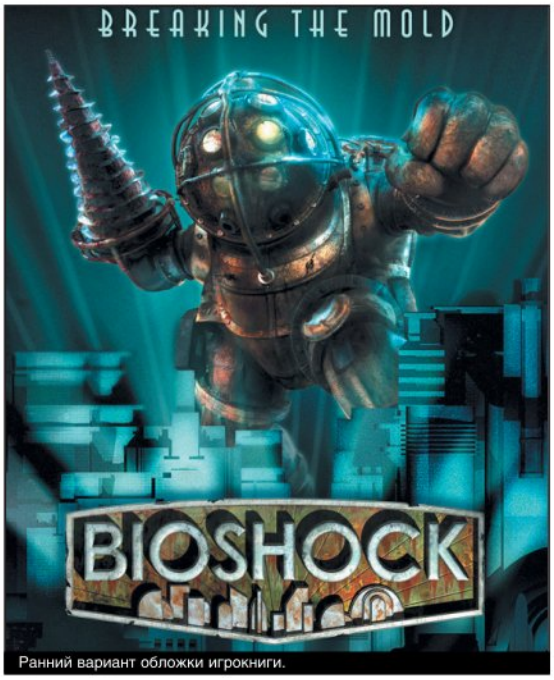
ASOBO STUDIO

© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Все права защищены. "Codemasters"® является зарегистрированным товарным знаком Codemasters. "Fuel"™ и логотип Codemasters являются товарными знаками Codemasters. Все остальные права и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев и использованы по лицензии. Разработка Asobo Studio S.a.r.l., издается компанией Codemasters. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», www.nd.ru, 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

реклама

Вокруг **Brutal Legend** разгорается скандал — **Activision** подала на компанию **Double Fine** Тима Шейфера в суд. В своем иске издатель жалуется, что вложил в проект $15 млн, но Шейфер не выполнил заказ в срок, потребовал дополнительные $7 млн и 9 месяцев на доработку. Теперь стороны будут договариваться через суд.

Новая стратегия **R.U.S.E.** (еще не вышла) будет поддерживать широкоэкранный сенсорный планшет **Microsoft Surface**. Однако заплатить за увлекательное периферийное устройство, которое сделает впечатления от стратегии более… приятными, придется $15 000.



Ранний вариант обложки игрокниги.

Никуда я не хочу

ВЕРБИНСКИ МОЖЕТ БРОСИТЬ BIOSHOCK

В интервью изданию **LA Times** режиссер Гор Вербински признался, что ему, возможно, придется оставить работу над фильмом по мотивам игры **BioShock**. При этом Гор считает проект весьма перспективным и хорошо отзывается о сценарии и подборке актеров. Камнем преткновения оказалось место съемок. Ранее мы уже сообщали, что для удешевления проекта было принято решение снимать фильм за пределами Соединенных Штатов. И вот теперь Гор заявил, что из-за своего плотного графика он вряд ли сможет покинуть страну и уехать в Австралию, Великобританию или куда-либо еще. Так мог сказать лишь тот, кто не прошел BioShock до конца!

Впрочем, и это скоро перестанет быть важным условием для того, чтобы полюбить мир BioShock. Словно в утешение тем, кто ждал фильм о Подводном городе, была обещана книга. Связанный событиями с первой частью игры одноименный роман выпустит книжное издательство **Tor** в партнерстве с компанией **Take-Two**. Вы, возможно, слышали название «Тор» раньше — оно специализируется на книжных адаптациях игр и уже успело выпустить бестселлеры по брендам **Halo** и **Dragon Age**. Осенью этого года «Биошок» выйдет под твердой и мягкой обложками (на выбор), а текущим автором книги указан Кен Левайн, гейм-дизайнер и папа «Биошока».

Есть, однако, основания полагать, что автор у 400-страничного талмуда будет другой, а имя Левайна обернется временной рекламной мерой.

Индустриальный аналитик **Колин Себастиан** из **Lazard Capital** заявил, что доход от онлайн-игр в 2009-м составит $11 млрд. Эта 25% от общих доходов отрасли. Для примера он привел цифру аналогичного дохода в 2005-м — онлайн-игры принесли индустрии $3 млрд.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
8 июля	**Harry Potter and the Half-Blood Prince**	Очередные приключения самого известного очкарика-волшебника в мире.	50%
Июль	**Fallout 3: Mothership Zeta**	Очередное загружаемое дополнение для Fallout 3 лично познакомит вас с маленькими зелеными человечками.	75%
4 августа	**Wolfenstein**	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
25 августа	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского шахтерского профсоюза.	70%
28 августа	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
Лето	**Battlefield Heroes**	Бесплатная, казуальная версия Battlefield.	75%
Лето	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе галактики.	80%
Лето	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи «Тамагочи» и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
22 сентября	**Need for Speed: Shift**	Если и в этот раз знаменитая гоночная серия не восстанет из пепла, то мы даже и не знаем.	75%
Сентябрь	**Battlefield 1943**	Оказуаленный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	80%
Сентябрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
Сентябрь	**Hearts of Iron 3**	150 стран. 10000 регионов. Море таблиц и графиков. Добро пожаловать в самую глобальную из всех глобальных стратегий о Второй мировой войне.	80%
Сентябрь	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
20 октября	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
30 октября	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит нас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ
17 ноября	**Assassin's Creed 2**	С Ближнего Востока действие переносится в Италию 1476 года. Десмонд в шкуре своего предка с труднопроизносимым именем продолжает убивать неугодных.	75%
Осень	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Осень	**Blur**	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
Осень	**Culpa Innata 2: Chaos Rising**	Турецкий низкобюджетный киберпанк-квест. Играется, на самом деле, гораздо лучше, чем звучит.	70%
Осень	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Осень	**Divinity 2: Ego Draconis**	Продолжение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Осень	**Ghostbusters**	Who ya gonna call?	75%
Осень	**LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues**	Второе лего-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Осень	**Natural Selection 2**	Сетевой шутер о борьбе землян с пришельцами, выросший из популярного мода для Half-Life 2.	60%
Осень	**Red Dead Redemption**	Главный вестерн года от Rockstar Games. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное рокстаровское внимание к деталям.	ХИТ
Осень	**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**	Третий поход в Зону отчуждения. Без войн группировок, но с доработанной системой квестов, парой новых монстров и, надеемся, без багов.	85%
Конец года	**Disciples 3: Ренессанс**	Сиквел популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Конец года	**Ride to Hell**	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 60-х годов.	70%
2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатомета.	75%
—	**Resident Evil 5**	Как и ожидалось, Resident Evil 5 появится на PC. Пока, правда, неизвестно когда.	ХИТ

Wolfenstein

Need for Speed: Shift

DiRT 2

BioShock 2

Assassin's Creed 2

Blur

Ghostbusters

Зов Припяти

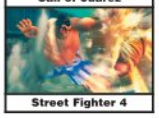
Resident Evil 5

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Armed Assault 2	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Чернорусь.	70%
Call of Juarez: Bound in Blood	Сиквел лучшего вестерна последних лет. В главной роли — умалишенный святой отец.	80%
Spore: Galactic Adventures	На очередном витке эволюции Spore предлагает высаживать своих существ на планеты и выполнять различные задания.	60%
Street Fighter 4	Консольный файтинг все-таки добрался до PC. Без геймпада вход противопоказан.	75%
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game	Приложение к билету в кинотеатры на новых «Трансформеров» Майкла Бэя.	50%
Virtua Tennis 2009	Продолжение неплохого симулятора тенниса от Sega.	70%

Armed Assault 2

Call of Juarez


Street Fighter 4

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

На этапе бета-тестирования игры **Huxley** ее авторы, компания **Webzen**, решили отказаться от абонентской платы и заменили ее системой Free 2 Play — возможностью играть бесплатно при платном дополнительном контенте. Официальный запуск игры для PC и Xbox 360 планируется осенью 2009-го.

Режиссер **Джеймс Кэмерон** заручился поддержкой **Ubisoft** в создании игры **James Cameron's Avatar**. Сценарий был написан им 14 лет назад для экранизации, но теперь Кэмерон выпускает разом и фильм, и игру — в декабре 2009 года. И хотя у них общий на двоих сюжет, игра не станет копировать каждый кадр кинокартины.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Читерские фокусы

В FORZA MOTORSPORT 3 БУДЕТ ПЕРЕМОТКА ВРЕМЕНИ

Ни для кого во время E3 не стало неожиданностью известие о том, что **Microsoft** разработает и издаст игру **Forza Motorsport 3**. Но мы для приличия воскликнем «вау, наша любимая Forza»! В сиквеле известного гоночного симулятора будут фигурировать 400 автомобилей из 50 лицензированных разработчиками марок. Появятся различные уровни сложности — выполненные, кстати сказать, в формате режимов управления. Аркадный, смешанный симуляция. О хардкор-режиме ничего не сказано, зато всем поклонникам «Форцы» разрешат отматывать время, чтобы исправить ошибку и сделать все как надо! Бешено крутануть руль, избежав смерти, — согласитесь, сформулированные принцем Персии тенденции доплыли до одного из самых консервативных жанров игроиндустрии.

Для поклонников видеомонтажа в игру имплементируют особый редактор видеороликов, в котором разрешат смешивать нарезку из фрагментов разных заездов, сохранять ее в специальном файловом формате и делиться через онлайн-сервис, который откроется аккурат к выходу игры в октябре.

Вид из кабины удался разработчикам особенно хорошо.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Заявка на лидерство

SONY ПРИСОЕДИНЯЕТСЯ К БИТВЕ ЗА «ЛУЧШИЙ НОВЫЙ КОНТРОЛЛЕР»

Sony решила присоединиться к **Nintendo** и **Microsoft**, которые уже отметились собственными сенсорными контроллерами. Конечно, технология Sony уступает амбициозному **Project Natal**, но и в ней есть интересные решения.

В качестве основной составляющей системы создатели **PlayStation 3** предлагают использовать контроллер в виде палочки со светящимся шаром на конце. Специальная камера отслеживает движения контроллера, передавая их в точности персонажу на экране. Во время презентации сотрудник Sony показывал, как с помощью простых движений руками можно подбирать различные предметы, целиться, стрелять и даже рисовать — для этого на контроллере предусмотрена специальная кнопка. Кроме того, в руки можно взять два контроллера: один будет управлять мечом, а другой, например, щитом.

Sony пока не придумала для своей технологии название, но уверена, что сенсорные контроллеры для PlayStation 3 поступят в продажу уже весной следующего года.

Новый контроллер купил? Старый утилизируй!

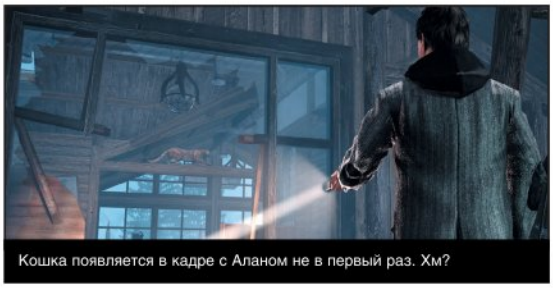
АНОНСЫ

Нам не по пути

МОДНЫЙ ПИСАТЕЛЬ ALAN WAKE ПРОИГНОРИРУЕТ ПЕРСОНАЛКИ

На пресс-конференции перед выставкой E3 2009 **Remedy** наконец-то пролила свет на судьбу триллера-долгостроя **Alan Wake**. Перед собравшимися выступил сам сценарист Сэм Лейк, который продемонстрировал небольшую демонстрационную версию. Выяснилось, что в игре будет гораздо больше экшена, чем предполагалось ранее. Например, Алан будет довольно много бегать по лесу и стрелять. Впрочем, разработчики утверждают, что главным союзником игрока станет свет — верный фонарик порой окажется куда полезнее пистолета.

Remedy также назвала ориентировочную дату выхода Alan Wake — весна 2010 года. А вот с платформами пока не все понятно. По имеющейся информации, релиз Alan Wake заявлен только на Xbox 360. Что случилось с версией игры для PC, пока остается только гадать.



Кошка появляется в кадре с Аланом не в первый раз. Хм?

Исправляемся

«Игромания» N6/2009:

- «Железный цех», стр. 144. В плашке «Тебя я видел во сне» фразу «GeForce GTX295 1,75 Мб» следует читать как «GeForce GTX 295 1,75 Гб».
- «Первый взгляд», стр. 33. В тексте «A Vampyre Story 2» компания «Autumn Moon Entertainment» была ошибочно названа «Apple Moon Entertainment».
- «Новостной меридиан», стр. 18. В таблице «Ушли на золото» название «9 июня» следует читать как «Prototype».

dvd маНия

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231 23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Так уж вышло, что это редакторское слово будет последним в истории «DVD-мании» — со следующего месяца рубрика переедет поближе к содержанию журнала, где станет похожа именно на краткое содержание, а не на то, что она представляет из себя сейчас. Но грустить по этому поводу никак не стоит, ведь все эти изменения направлены только на одно — сделать журнал красивее и читабельнее. Вспомните, как он выглядел еще пару лет назад, и сравните с тем, что есть сейчас? Разница просто огромна.

Впрочем, это далеко не самое важное, о чем я хочу рассказать в этом месяце. Помните, мы обещали, что в скором времени диск сменит движок, интерфейс и вообще будет мало похож на свой прежний облик? Так вот — это случилось! Начиная с этого номера интерфейс станет гораздо более удобным для просмотра и навигации и наконец-то удостоится полной технической ревизии. Прежний движок был (чего уж там скрывать) глючным, медленным, да и вообще порядком надоел всем нам, поскольку требовал сложной верстки, которая только увеличивала количество возможных ошибок.

Нынешний вариант, уже обкатанный несколько месяцев на «Видеомании», работает гораздо быстрее, выглядит современнее и позволяет гораздо оперативнее менять содержание в процессе сборки. И уж поверьте — этим мы обязательно воспользуемся. Так что шанс увидеть на диске самые свежие демоверсии и патчи, которые мы просто не успели анонсировать в журнале, только возрастет. В этом месяце, как видите, с новыми демоверсиями совсем грустно — все издатели и разработчики сконцентрировались на E3, где столько отличных игр не собиралось, наверное, года с 2005-го. **Brutal Legend**, **Rock Band: Beatles**, **Modern Warfare 2**, **Gran Turismo 5** — ради таких имен стоит дождаться осени.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

Страница №1
Демоблок
Игровые дополнения
В центре внимания
Интересности
Сделано в «Игромании»
Game Over?
Игры для всех
Патчи
Галерея

Страница №2
Софтверный набор
Игровой десктоп
Железный софт
Работы читателей
Кодекс
Конкурсы
Инфоблок

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Дмитрий Михайлов**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин, Игорь Сердюков.**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in игромания

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Crysis: Точка отсчета

Оригинальное название: Origin ● **Разработчик**: Newell

«**Точка отсчета**» относится к крайне редкой разновидности Crysis-модификаций. Здесь практически не нужно бродить по надоевшим джунглям и спускаться в темные подвалы. Действие мода разворачивается на фоне гигантских промзон, так что окружение и геймплей куда больше напоминают S.T.A.L.K.E.R., чем **Crysis**. С сюжетом в «Точке отсчета», как и в большинстве модов для Crysis, все довольно грустно. Нашего героя в который раз забрасывают на остров, в районе которого слишком часто стали пропадать танкеры и сухогрузы. После высадки мы практически сразу натыкаемся на корейский патруль, а затем еще и еще на один. Руководство дает наводку на информационный центр врага, куда мы и пробиваемся, активно отстреливаясь по пути.

Через некоторое время выясняется, что корейцы отстроили на острове огромный завод по производству оружия, производящий в том числе межконтинентальные ядерные ракеты. Дальнейшее развитие событий нетрудно себе представить: часть ракет уже нацелена на главные мировые столицы, другая — отправляется на корабле крайне сомнительным заказчикам. Это безобразие нам и предстоит прекратить любой ценой. С того момента, как мы добираемся до завода, «Точка отсчета» дает жару в прямом и переносном смысле: огромные пылающие цеха, битвы на открытых пространствах, а иногда нам даже предлагают забраться на какую-нибудь верхотуру и поиграть оттуда в снайпера. Из рации в это время постоянно доносится хриплый голос командира, объясняющего ситуацию на поле боя, а иногда даже вставляющего пару-тройку крепких словечек. Правильная озвучка сама по себе делает немалую часть атмосферы мода, так что создатели все верно рассчитали.

Техногенный дух чувствуется повсюду, начиная с самой первой локации.

В момент, когда на заводе случится утечка радиоактивных отходов, вам срочно придется вспоминать свои навыки управления вертолетом.

Иногда нам все-таки разрешают пробежаться по джунглям или прокатиться на джипе по пляжу.

Когда враги начинают одолевать, вас всегда спасут бочки с горючим, понатыканные здесь повсюду.

Темадvd — Fallout 3 — Cybernetic Dawn

Разработчик: Ocular Dissonance ● **Размер**: 383 Мб

Поскольку отрецензированная в этом номере игра по мотивам четвертого «Терминатора» находится где-то за гранью добра и зла, у нас есть для вас отличная альтернатива. **Cybernetic Dawn** добавляет в игру шесть уникальных рас, двух компаньонов и несколько новых пушек (в частности, плазменную винтовку M95A1 и ручной пулемет M249). По пустошам теперь разгуливают до зубов вооруженные роботы, подступы к городам охраняются войсками сопротивления, а в местечке «Форт Индепенденс» сотни металлических эндоскелетов стирают в порошок малочисленное людское население. При желании вы можете совершить путешествие туда и попробовать себя в роли главного спасителя человечества. Впрочем, никто не запрещает поступить и с точностью до наоборот — родиться, отнести себя к одному из нескольких типов киборгов, сбежать из «Убежища 101» и показать всем, кто здесь главный.

Темадvd — Armed Assault — Nightstalkers: Shadow of Namalsk

Разработчик: Sumrak ● **Размер**: 401 Мб

«Ночные сталкеры: Тень Намальска» — модификация, появившаяся на свет в результате скрещивания **Armed Assault** и **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Мод добавляет в игру типичный мертвый город (на этот раз это не Припять или Чернобыль, а Воркута), где обитают сталкеры и кровожадные зомби. Обвалившиеся дома с выбитыми стеклами, заросшие бурьяном улицы, покореженные автомобили, ржавые бочки и свалки мусора — все это разительно отличается от привычных антуражей Armed Assault. Также в игру были добавлены уникальные образцы оружия (снайперская винтовка ВСС «Винторез», пистолет Макарова, пулемет Калашникова) и техники (многоцелевой вертолет Ми-28А и советский бронетранспортер БТР-80), КПК, на который выводится самая важная информация, и ряд интереснейших миссий. Для полноты картины не хватает разве что радиоактивных мутантов. Но автор уверяет, что в финальной версии все еще изменится к лучшему.

Темадvd — Unreal Tournament 3 — Archasis 2

Разработчик: Team Archasis ● **Размер**: 400 Мб

Archasis 2 — самая настоящая мультиплеерная версия **Gothic** для **Unreal Tournament 3**. У известной RPG-серии модификация позаимствовала визуальный стиль и боевую систему, дополнила классическим Battlefield-геймплеем и Diablo-образной схемой распределения очков опыта. Сюжета, к сожалению, нет — вместо него нам предлагают собрать друзей и сообща устроить драку за какие-нибудь ворота. Выглядит Archasis 2 так, как и положено выглядеть «Готике»: темные, мрачные пещеры с потоками лавы, сменяющиеся пугающе пустыми джунглями. Разнообразие декораций на обеих картах радует, но дизайнерские проколы все-таки есть. Иногда совершенно не к месту случаются респауны врагов, из-за чего вашей команде приходится отвоевывать уже десять раз изученный кусок карты.

Темадvd — Unreal Tournament 3 — Leviathan

Разработчик: I'll Form the Head Studios ● Размер: 560 Мб

Одной из самых необычных игр на PlayStation 3 является **Lair**, в которой нужно управлять боевым драконом с помощью движений гироскопического геймпада. Leviathan каким-то образом очень точно передает впечатления от этой игры. Теоретически модификация рассказывает историю о гигантском космическом корабле «Левиафан», который захватывает, а потом уничтожает одну планету за другой. А на практике вам без объяснений выдают некую летающую зверюшку, которая должна зачищать путь гигантской НЛО от всякой мелочи — истребителей и наземных стационарных пушек. Графически Leviathan выполнен в классическом для UT3 стиле урбанистического техно, с той лишь разницей, что смотреть на привычные декорации здесь приходится свысока и на приличной скорости. Тоже новые ощущения, как-никак.

патчи

Периметр 2: Новая земля

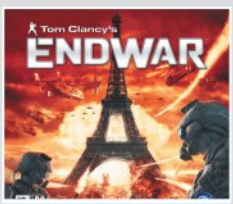
Версия: 1.01

Рейтинг ★★★★☆

Искусство войны: Африка 1848

Версия: 1.1

Рейтинг ★★★★☆



Tom Clancy's EndWar

Версия: 1.02

Рейтинг ★★★☆☆

Gobliins 4

Версия: 1.01

Рейтинг ★★★☆☆

Still Life 2

Версия: 1.0

Рейтинг ★★★★☆

Far Cry 2

Версия: 1.3

Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

DEMO блок

Volvo: The Game

Лучшая бесплатная автогонка на сегодняшний день, посвященная гоночным автомобилям Volvo. Почему лучшая? Во-первых, ее разработчики — шведы SimBin, выпустившие немало отличных автосимуляторов. А во-вторых, это единственная игра, в которой можно прокатиться на уникальном гоночном «вагоне» Volvo 850 Estate.

SBK 09: Superbike World Championship

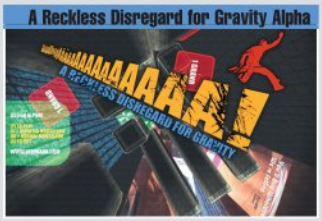
Первая лицензированная мотогонка с цифрами 09 в названии. От прошлогоднего SBK 08: Superbike World Championship выгодно отличается не только новым сезоном чемпионата «Супербайк», но и серьезно улучшенной физикой мотоциклов.

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Демоверсия очередного квеста про Шерлока Холмса и доктора Ватсона от украинской студии Frogwares. В этот раз легендарный сыщик и его спутник противостоят серийному маньяку-убийце Джеку Потрошителю, который терроризировал Лондон в конце XIX столетия.

интересности

A Reckless Disregard for Gravity Alpha



Альфа-версия игры, посвященной бейсджампингу. В отличие от отечественной «B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва», эта игра очень вольно обращается с реальностью. Здесь главное — свободное падение под музыку с исполнением разнообразных безумных трюков, за которые начисляются очки.

Normal Tanks

Танковая аркада с видом сверху. В основу Normal Tanks легло множество идей из легендарных Battle City и Contra для восьмибитной приставки NES. Вы управляете тяжеловесной бронемашиной, оснащенной мощной пушкой и уничтожаете вражеские танки, турели, лазерные и ракетные установки и, конечно же, боссов.

Whiplash

Любопытнейшая головоломка, замаскированная под классический двухмерный платформер. Весь игровой процесс в Whiplash завязан на использовании керосиновой лампы и… кнута, которым можно, например, уничтожать врагов и цепляться за различные опоры.

Видеомания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Зов времени

В последнее время мы не раз вспоминали, с чего начиналась «Видеомания». Сначала юбилей, затем недавний ремейк **Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay** напомнили о первых месяцах жизни проекта, и вот сегодня — новый повод. «Финальный отсчет» по оригинальному **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** — безусловно, один из самых успешных проектов в истории «Видеомании». И когда у нас появилась возможность сделать нечто подобное по «Зову Припяти» — мы не думали ни минуты. Во-первых, история взаимного успеха подталкивает. Во-вторых, «Зов Припяти» выглядит на бумаге довольно интересно.

Конечно, нет уже той новизны, да и впечатление от проекта подпорчено ляпами предшественников, но многие моменты «Зова Припяти» вселяют оптимизм. Мы видели весь сценарий, вдоволь наигрались в первую собранную версию, пообщались с командой и, в общем, прониклись. Конечно, это будет финальная выжимка движка первого S.T.A.L.K.E.R., но GSC внесли достаточно изменений в геймплей, чтобы нам хватило на пяток серий «Финального отсчета». Скажу по секрету — первоначально мы планировали запустить его еще месяц назад, но на нашем пути встали технические проблемы, запуск пришлось отложить. Зато очень высока вероятность, что в этом номере сюжета будет сразу два.

В продолжение темы — рассказ о S.T.A.L.K.E.R.: Real Player 5. В начале мая под Киевом прошла уже пятая по счету страйкбольная игра по мотивам игры, мы там были. Есть мнение, что действо получилось даже внушительнее, чем презентация **Medal of Honor: Airborne** (это был последний раз, когда мы играли в солдат). Естественно, достойно заснять все происходящее даже двумя-тремя камерами было невозможно (нужна просто-таки армия операторов), так что мы сосредоточились на личных впечатлениях от игры. Надеюсь, вам понравится.

Получат продолжение и дневники разработчиков **«Аллодов онлайн»**. Самый дорогой проект в истории отечественной игровой индустрии интересен очень многим, но для нас главным событием стала запись музыки с симфоническим оркестром. Мы, естественно, побывали на месте и спешим показать, как это было.

Будет и новый кусочек истории **Grand Theft Auto**. А вот рассказ о **Resident Evil** мы решили отложить до выхода PC-версии **Resident Evil 5**, ведь лучше повода просто не найти. Также в этом номере стартует цикл сюжетов об одном из самых интересных разработчиков прошлого и, будем надеяться, настоящего — Тиме Шейфере. Вас ждет полная биография и игрография мастера, а на десерт — эксклюзивное интервью с ним. Надеемся, что не только мы с нетерпением ждем **Brutal Legend**. На этом все — до встречи в следующем месяце.

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления

Разделы «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

конкурс!

СИМСОКЛИП

The Sims 3

У каждого из нас есть своя, любимая, мелодия или песня. И зачастую именно на эту музыку не снят клип. Ну, или и снят, то все не так, да все не то – вы знаете, что сделали бы лучше!
«**Видеомания**» и компания **Electronic Arts** дает вам шанс стать модным и креативным клипмейкером.

ЧТО ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО?

- игра The Sims 3
- капелька таланта
- немножечко усидчивости
- желание выиграть крутые призы

КАК ЭТО СДЕЛАТЬ?

- выберите любимую музыку
- зарегистрируйтесь на официальном сайте игры http://ru.thesims3.com/register
- снимите необходимые кусочки видео в вашей игре The Sims 3
- воспользуйтесь опцией создания фильма в разделе «Видео» на сайте игры, вы увидите отснятый вами в игре материал в специальной папке.
- выложите отснятое вами видео на шкалу времени, смонтируйте ваш клип, добавьте к нему музыку, эффекты, титры – все что пожелаете.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

- сохраните свое видео с названием «Конкурс от Видеомании», в комментариях напишите свои имя и фамилию, чтоб никто не присвоил себе вашу работу
- пришлите нам на sims3@igromania.ru ссылку на ваше видео
- обязательно указать в письме Ваши имя, фамилию и контактные данные

ЧТО МОЖНО ВЫИГРАТЬ?

Главный победитель получает в подарок от компании Electronic Arts:

- **ноутбук HP Pavilion dv7-1215**
- коллекционную игру The Sims 3
- фирменную футболку The Sims

Еще пятерым призерам достанутся:

- коллекционная игра The Sims 3
- фирменная футболка The Sims
- набор из трех игр от компании Electronic Arts

Дополнительные подробности о конкурсе ищите в «Видеомании» в разделе «Симсоклип»!

Работы принимаются до 27 июля. В теме письма пометьте «Конкурс от Видеомании».
Не забудьте указать полные Ф.И.О., возраст и почтовый адрес.
Внимание! В конкурсе могут принять участие только граждане РФ.

Олег Ставицкий

Жанр
Шутер
Издатель
Activision Blizzard
Разработчик
Infinity Ward
Издатель в России/ локализатор
Софт Клаб
Похожесть
Серия Call of Duty
Crysis Warhead
Мультиплеер
Интернет
Split-screen
Дата выхода
10 ноября 2009 года
Сайт игры
http://modernwarfare2.infinityward.com

ЗАВТРА ВОЙНА

MODERN WARFARE 2 – ПРОДОЛЖЕНИЕ САМОГО ПРОДАВАЕМОГО ШУТЕРА 2007 ГОДА

ЧТО? Modern Warfare 2 – сиквел Call of Duty 4: Modern Warfare с масштабными уровнями, хитрым AI и подводными локациями
ГДЕ? Лос-Анджелес, Калифорния, через один день после окончания E3

Два года назад у нас в редакции главным вопросом значилось грозное: «Ты за «Крайзис» или за «Колл оф дьюти»?» Неверный ответ в отдельных случаях приводил к оскорблениям и разбою. В 2007 году казалось, что жанр шутера стоит на пороге больших изменений. Было совершенно, кристально очевидно, что будущее за открытыми шутерами, за sandbox-геймплеем, свободой, разрушаемостью и всеми теми прекрасными терминами, которые мы радостно вводили на этих страницах. У нас были на то веские основания: **Crysis**, **BioShock**, грядущий **Far Cry 2**. **Call of Duty 4: Modern Warfare** на этом фоне выглядела как блистательное, искрометное, но все-таки — прощание. Итог всем известен: Crysis и Far Cry 2, мягко говоря, не изменили жанровый ландшафт, Crytek в итоге обратились к опыту **Infinity Ward** (см. **Crysis Warhead**), а Modern Warfare собрала все мыслимые награды и стала самой продаваемой игрой 2007 года (на сегодняшний день продано более 13 миллионов копий).

Мужественный подъем в казахских горах, исполняется игроком. За замах топорика отвечают левый и правый триггеры геймпада.

Infinity Ward признаются, что вырезали из игры миссии, где нам лично приходилось пилотировать летательный аппарат. Какой именно — не уточняется.

Линейные заскриптованные аттракционы одержали уверенную победу над экспериментальными проектами: в 2009 году я сижу в Лос-Анджелесе, в офисе Infinity Ward, и мне рассказывают, что **Modern Warfare 2** — это «интерактивная версия голливудского боевика» (подобная фраза в различных формулировках появляется на этих страницах уже лет десять). Зато дальше происходит кое-что необычное: свет в зале гаснет, на экране сперва появляется знакомое любому любителю шутеров меню, а затем — первая миссия Modern Warfare 2. И это совсем не то, что мы ожидали увидеть.

Добро пожаловать в Казахстан

Топор скалолаза. Вместо ожидаемой пытки пиротехникой, падения вертолета или на худой конец взрыва атомной бомбы мы видим перед собой топор скалолаза: двое мужчин в военной форме (один — под нашим управлением) аккуратно ползут по узкому горному уступу, периодически глядя себе под ноги. Титр услужливо подсказывает: дело происходит в Казахстане. Тут не весело: снежный буран, сплошные горы и ни одного признака, что мы играем в Call of Duty.

Герои тем временем добираются до ровной отвесной стены и начинают восхождение. В лед один за другим вгрызаются топоры, кто-то съезжает вниз, мужчины светят в кадре обмороженной щетиной, над головой время от времени пролетают военные истребители, подозрительно похожие на советские МиГи. Но самое удивительное происходит, когда восхождение, наконец, закончено.

Перед нами открывается панорама, которую до сегодняшнего дня трудно было представить себе в Call of Duty: перед солдатами расстилается огромная военная база. Вариантов на первый взгляд несколько: можно пройти через бараки, можно просеменить под их окнами, можно пойти в обход, через взлетную полосу. «У нас теперь есть технология потоковых текстур (streaming textures), благодаря которой дизайнеры могут проектировать более открытые и комплексные уровни», — поясняет Роберт Боулин, комьюнити-менеджер Infinity Ward. «Открытые и комплексные». Трудно представить себе, что эти слова используются по отношению к Call of Duty — самой прямолинейной и рельсовой шутерной серии в мире.

Тем не менее на экране разворачивается типичный стелс: главгерой прилаживает к своему автомату сенсор сердцебиения (сотрудники Infinity Ward тут же замечают, что это не выдуманный гаджет, а реально существующее устройство, смоделированное с точностью до винтика) и практически на ощупь бредет через снежный буран. «Это очень показательная миссия для Modern Warfare 2, — комментирует Боулинг. — В ней содержатся практически все инновации, которые мы привнесли в игру. Масштабные уровни и пространство для маневра, новая технология рассеянного света, благодаря которой у нас получилось смоделировать вот этот снежный буран, и, наконец, AI».

Насколько продвинулся искусственный интеллект в Modern Warfare 2, оценить пока сложно — на экране спецназовцы отстреливают русскоговорящих солдат, как слепых: ни мы, ни они ничего не видят из-за бурана, но у нас есть упомянутый сенсор. Некоторым везет меньше: подобравшись совсем близко к врагу, его можно убить одним движением, всадив нож прямо в сердце.

Но скоро становится понятно, о чем говорят Infinity Ward: мы подбираемся вплотную к базе, подбираем заиндевевший АК-47 и тут же получаем комментарий от напарника: «Один выстрел без глушителя, и вся база встанет на уши». Это вовсе не значит, что выстрел сделать нельзя: Modern Warfare 2 теперь гораздо мягче относится к решениям игрока. Тревога на базе означает, что со стелсом будет покончено: враги повыбегают из бараков и начнется задорный пиротехнический шутер. Разница в том, что если в Modern Warfare враги точно знали, откуда вы придете, и сидели в своих заскриптованных засадах, то теперь вы можете зайти откуда угодно, на базе масса развилок, зданий и тайных проходов. Скрипты все еще есть, их много, и они великолепно поставлены — это все-таки Call of Duty. Но их роль несколько изменилась, теперь сценарий вбрасывает врагов на базу, а как там пойдет дальше — не очень понятно. Противники обучены не просто стоять на месте, они активно перемещаются по уровню, заходят с тыла и так же, как и вы, используют планировку и архитектуру уровня в своих целях.

«Вы только там не пишите, пожалуйста, что мы делаем sandbox-игру, хорошо? Это совсем не так. У нас действительно в этот раз больше свободы, больше вариантов, но только там, где это оправдано сценарием. Все по-прежнему подчинено истории». На этих словах дверь огромного самолетного ангара, в который зашли герои, открывается, и на них наставляют АК-47 десятки солдат. Наш персонаж медленно достает небольшое устройство, нажимает на нем кнопку, и за спинами солдат бабахает вся взлетная полоса. Начинается настоящий Call of Duty: мы с боем пробиваемся через ангар, на выход, где-то над правым ухом грохочет очередной взорванный МиГ, из ближайших бараков выбегает десяток военных, откуда-то сверху с неприятным свистом прилетает пуля. Описывать перестрелки в Call of Duty — крайне неблагодарное занятие, с аналогичным успехом можно попытаться пересказать спецэффекты из кинофильмов Майкла Бея. Неизменно скатываешься к формулировкам вроде «а тут такое все бабах!». Все, что нужно знать по поводу стрельбы в Modern Warfare 2, — это то, что она ничуть не хуже, чем в первой части.

И тут появляются снегоходы. Сначала один, потом второй, кто-то получает очередь в грудь и слетает прямо на ходу, мы прыгаем в опустевшую машину и пускаемся наутек от некстати вылетевшего из-за базы военного вертолета. То, с какой скоростью стелс-миссия превратилась в скоростные заезды на снегоходах, — повод для отдельного разговора. Пока герои на экране лавируют среди заснеженных деревьев, умудряются стрелять одной рукой по преследователям и, наконец, совершают головокружительный прыжок над пропастью, сотрудники Infinity Ward поясняют свою философию. «Все эти большие уровни, потоковые текстуры и AI нужны нам не для экспериментов, а для того, чтобы вы пережили самый интенсивный и самый незабываемый интерактивный опыт. То есть да, уровни настолько велики, чтобы на них можно было развернуть sandbox-игру. И наш AI с этим справится. Но для нас важнее всего сюжет и геймплей».

Отношения сторон

Когда Infinity Ward говорят о важности геймплея, их очень хочется уличить в подмене фактов:

Игра еще лучше стала держать крупные планы: модели перестали блестеть, как манекены, появилась фактура.

Если кому интересно: миссия в горах Казахстана посвящена поиску атомного реактора.

фундаментальная механика не меняется вот уже сколько лет. Эпизоды со скалолазанием и заездом на снегоходах — это одноразовые трюки, они не влияют на базовые вещи — ваше восприятие пространства, оружия, врагов. Но такие изменения тоже есть, и их немало.

Банальная, казалось бы, штука — пуленепробиваемые щиты (для их демонстрации Infinity Ward любезно выводят на экран классического русского омоновца), однако она серьезно меняет ваши взаимоотношения с врагами. Научив противников понимать и использовать пространство вокруг себя, Infinity Ward действительно изменили ритм и баланс перестрелок: просто переть вперед с зажатой гашеткой никак не получается. Омоновские щиты выдерживают прямое попадание автоматной очереди, поэтому приходится постоянно маневрировать, выбирать момент, продумывать свои перемещения по уровню. К тому же щит можно подобрать и нести самому (стрелять в этот момент нельзя).

Во время борьбы с ОМОНом происходит кое-что интересное: от очередной лобовой очереди автомат случайно дергается в сторону, пули бьют в пол, и вдруг человек за щитом обдает пуленепробиваемый пластик фонтаном крови и падает замертво. «Рикошет», — пожимают плечами Infinity Ward. В Call of Duty, несмотря на ее абсолютно попкорновый подход к моделированию перестрелок, всегда действовала серьезная баллистическая модель, которая оттачивается с каждой новой серией. Сопротивляемость материала, скорость, расстояние — все эти факторы принимаются игрой во внимание, хотя вы, скорее всего, этого никогда не заметите. Но именно благодаря баллистике каждая битва смотрится интересно. Пули разносят телевизоры, лампы дневного света, из распределительных щитов вырываются провода, в воздухе кружат тысячи частиц, и каждый раз это происходит по-новому. Прежде всего — благодаря баллистике и интересной физической модели. При этом ни о какой разрушаемости речи, конечно, не идет.

«Гранаты у нас стали по-настоящему страшным оружием, — говорит Боулинг. — Мы доработали их физику, теперь учитывается даже тот факт, что лимонка, вообще-то, не идеально круглая, поэтому она катится по полу с учетом формы. Гранаты постоянно отскакивают под самым неожиданным углом, они рикошетят, прилетают обратно вам под ноги, они создают сотни интересных игровых ситуаций!»

То же самое касается такой вроде бы понятной и привычной вещи, как ragdoll. Враги не просто складываются на полу, как тряпичные куклы, у них подгибаются ноги, они выбрасывают вперед руку с автоматом, дают предсмертную, слепую очередь, очень натурально валятся с крыш и уступов. Ближайший ориентир — **Killzone 2**, не меньше.

«С нами бох»

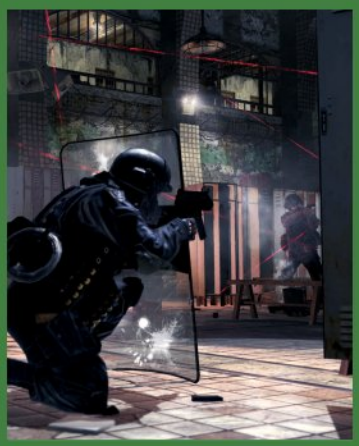
География посещений традиционно обширная. Уже заявлены локации в Афганистане (бой в горах быстро сменяется галопом по пещерам) и Рио. Бразильский уровень примечателен тем, что он практически полностью проходит на оживленных улицах: люди в ужасе шарахаются от дула автомата, в воздухе грохочут очереди, а мы несемся, перелетая через какие-то картонные построения бездомных, клетки с курицами и мирное население.

Про сюжет лучше ничего не знать, там опять космическая глупость, отлитая в платине. Русский ультранационалист Владимир Макаров произносит в кадре «с нами бох», история скачет из Афганистана в Казахстан, а оттуда — наверняка в Россию. Воспринимать это фондю из вечерних новостей всерьез нет никакой возможности — особо наблюдательные уже выудили из дебютного трейлера кадр, где на билборде красуется текст с сайта Upyachka.ru. Такое ощущение, что сюжетом и собственно игрой заняты совершенно разные люди. Пока одни городят ересь про русских ультранационалистов, другие внимательно изучают все рассекреченные военные наработки, консультируются с военными и моделируют оружие с точностью до микрона.

Так, например, в одной из подводных миссий (будут и такие) на военных надета последняя, недавно рассекреченная модель кислородного аппарата, в которой выдыхаемый углекислый газ хитрым образом очищается и снова поступает в баллон. «Это не какой-то там прототип или фантазия нашего концепт-художника, это реально смоделированная технология с учетом

Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что практически каждый боец чем-то отличается от своих коллег. Infinity Ward наряжают своих боевиков как мама на первый звонок.

Вместо со-ор



Многие ждали от Modern Warfare 2 полноценной поддержки кооператива (которая, напомним, была в World at War), но Infinity Ward сразу предупреждают: со-ор не будет. «Мы много экспериментировали с совместным прохождением, прототипировали целые уровни, но в итоге пришли к выводу, что это разрушает целостность повествования, и отказались от него», — говорит Джейсон Вест, президент Infinity Ward.

Зато в Modern Warfare 2 задуман специальный режим, который называется Special Ops — это самостоятельные миссии, сюжет которых имеет мало общего с основной кампанией. Задачи простые — продержаться определенное время, вырваться из здания и т.п. Результаты оцениваются в очках, и Infinity Ward рассчитывают, что люди всерьез возьмутся за Special Ops, когда сюжетная кампания подойдет к концу. Почему? Special Ops поддерживает split-screen-кооператив на одной консоли.

Мы своими глазами видели миссию, действие которой разворачивалось... в душевых ГУЛАГа (так и написано — Gulag Showers). Название говорящее: толпы российского спецназа за пуленепробиваемыми щитами осаждают двух несчастных американских солдат в ГУЛАГе. Задача — сбежать. Infinity Ward отказываются сознаваться, содержит ли основная кампания миссию в этих декорациях, но будьте уверены — сценаристы студии вряд ли упустят такую возможность.

всех тонкостей — каждое крепление тут на своем месте», — Infinity Ward крутят перед нами облаченного в подводное снаряжение бойца. Или вот прицел автомата — в него теперь встроена настоящая стеклянная линза: она бликует, отражает свет, слепит и так далее.

Самое удивительное выясняется позже. Call of Duty всегда была известна своим беспощадным темпом: так быстро события не сменяют друг друга ни в одном другом шутере. Оказывается, дело не только в геймдизайне. Специально для Infinity Ward знаменитый моддер, автор книги Hacking Videogame Consoles Бен Хек (Benheck.com) собрал специальный геймпад, который отслеживает скорость передачи сигнала, то есть задержку между нажатием кнопки и реакцией на это действие. «Все думают, что это стандартная цифра. Но мы решили лично замерить это значение, и оказалось, что там все не так очевидно. Исходя из полученных данных, мы спроектировали управление в игре по-другому. Такого темпа, такого четкого и отзывчивого управления, как у нас, нет больше ни в одном шутере», — хвастаются Infinity Ward.

■■■

Особо наблюдательные, возможно, уже заметили: из названия игры исчезло слово Call of Duty. Игра, про которую мы тут рассказываем, отныне называется Modern Warfare 2. «Мы все еще относимся ко вселенной Call of Duty, но это — отдельное произведение», — говорят Infinity Ward. Я срываюсь и задаю вопрос, который вертелся на языке с того момента, как мы зашли в офис: что они думают про предыдущую игру серии, **Call of Duty: World at War**? На несколько секунд в зале повисает неуютная тишина, после чего все сотрудники Infinity Ward практически синхронно пожимают плечами: «Если честно, мы в нее не играли — нет времени». Я облегченно вздыхаю — это определенно к лучшему. ■

У нас в душевых ГУЛАГа, как известно, такое происходит каждый день.

Во время заезда на снегоходе доступно только одно оружие — пистолет в левой руке.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Александр Башкиров

ЖАНР
- Тактический шутер
- Хоррор

- Издатель: Сбежал
- Разработчик: Atomic Games
- Похожесть:
  - Серия Brothers in Arms
  - Full Spectrum Warrior
  - Call of Duty 4: Modern Warfare
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

SIX DAYS IN FALLUJAH

27 апреля 2009 года компания **Konami** во всеуслышание заявила, что отказывается издавать военный симулятор **Six Days in Fallujah**. Принять это решение издателя побудило недовольство общественности, гневные звонки и электронные письма, выступления отставных военных и пацифистских организаций, которым крайне не понравилась идея игры по мотивам недавних трагических и кровавых событий Иракской войны. Six Days in Fallujah должна была рассказать об одной из самых кровавых и масштабных операций в Ираке — битве за город Фаллуджа, который представлял собой штаб иракского партизанского сопротивления.

Последней каплей для Konami оказалась промелькнувшая в интервью разработчиков из **Atomic Games** информация о контактах с настоящими иракскими инсургентами. Президент компании Питер Тамте лично уверял, что денег за консультации не платил и арабы помогали в разработке совершенно безвозмездно. Но было уже поздно. Тамте публично назвал решение разорвать контракт абсурдным.

С этим нельзя не согласиться. Six Days in Fallujah была (и, мы надеемся, все еще есть) задумана как самый страшный и реалистичный военный симулятор. Atomic Games разработали для него специальный движок с поддержкой полной, тотальной разрушаемости. Но если во всех остальных случаях эта технология используется для того, чтобы с радостным гиканьем разнести пол-уровня, то тут полная разрушаемость — необходимый художественный прием. Так как любимая тактика иракских партизан — лежать за дверью с «калашниковым» и ждать, когда в прицеле появится морпех, американцы в Фаллудже быстро научились пробивать в стенах дыры взрывчаткой или из гранатометов, а то и вовсе сравнивать дом с землей артиллерийским ударом. По разным сведениям, за время конфликта было уничтожено от 7 до 10 тысяч зданий.

Six Days in Fallujah могла бы стать современным Black Hawk Down: и зрителям понравилось, и ветераны остались довольны.

В игре кропотливо воссозданы и сам город, и все ключевые моменты битвы за него.

Разработчики вели разговор об уникальной механике «боевых пазлов» (дом с террористами нужно аккуратно разобрать на части, не потеряв при этом ни одного бойца) и об элементах survival horror (ужасы войны, накачанные наркотиками арабские зомби с автоматами).

Six Days in Fallujah задумывалась как игра в модном сегодня жанре документального интерактива: помимо инсургентов, разработчики общались с американскими ветеранами, мирными фаллуджевцами и военными историками, смотрели дневники, фотографии и видеозаписи, хотели показать не только общую тактику, но и психологическую сложность современного боя в городских условиях. В каких случаях военной доктриной Корпуса морской пехоты США разрешается стрелять в безоружного или раненого террориста? А что делать, если случайно убьешь мирного жителя? Во время боя в Фаллудже осталось порядка 50 тысяч гражданских, и потери среди них, по разным сведениям, составили от тысячи до пяти тысяч человек. Также в бою погибло 38 морских пехотинцев и полторы тысячи партизан.

Документальный посыл остался без ответа: разработчиков обвинили в глорификации ужасов Иракской войны, отставные военные вроде экс-полковника Джона Антала (военного консультанта серии **Brothers in Arms**) — в предательстве. Atomic Games вменили создание виртуального прибежища для инсургентов, которые вместе с примкнувшими к ним американскими подростками будут вершить безнаказанный компьютерный джихад против морских пехотинцев.

Обороняясь, авторы уверяли, что сделать игру о Фаллудже их попросили сами морские пехотинцы, с которыми они познакомились во время разработки тактических симуляторов серии **Close Combat**. По словам молодых иракских ветеранов, книга, фильм или телесериал просто не в состоянии передать всю гамму ощущений, испытанных ими во время сражения. Только в видеоиграх они и их современники способны получить сходный эмоциональный опыт и художественную правду.

■■■

Сегодня судьба игры находится под большим вопросом. Все звонки в Atomic Games переадресовывают отделу по связям с общественностью корпорации **Destineer Publishing**, которая купила Atomic Games в 2005 году и имеет финансовые связи непосредственно с ЦРУ. В последнее время Destineer переквалифицировалась с разработки учебных симуляторов для военных на издание казуальных игр для Nintendo DS и Wii (их крупнейший хит — игра **Burger Island**). Представители компании сообщают, что у них пока нет планов издавать Six Days in Fallujah.

Лично нам вся эта история кажется не менее трагической и нелепой, чем сама битва в Фаллудже: сделать хорошую игру по такой сложной теме можно, для этого нужен всего лишь взрослый и ответственный подход к делу. Но его, к сожалению, мало кто ждет от разработчиков современных шутеров. А зря. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самый страшный, реалистичный и скандальный военный шутер про Ирак: с полной разрушаемостью и реальными тактическими схемами. К сожалению, без издателя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Игорь Асанов

ЖАНР Экшен на колесах

BLUR

- Издатель: Activision Blizzard
- Разработчик: Bizarre Creations
- Похожесть: Серия NFS: Underground, Серия Twisted Metal
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.blurthegame.com

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Еще в начале года казалось, что после потрясающей **Burnout Paradise** гоночные аркады долго будут топтаться на месте и развиваться лишь в экстенсивном направлении. Ведь лучше, быстрее и взрывоопаснее на нынешнем поколении железа едва ли кто сможет сделать. Это знают и **Criterion**, которые совсем не торопятся с новой частью, а постепенно улучшают то, что есть, добавляя в Paradise полицию и специальные уровни для трюков.

Если уж **Need for Speed** в этом сезоне стал подчеркнуто серьезным, свернув с городских улиц на гоночные трассы, то другим потенциальным конкурентам можно было еще загодя «переквалифицироваться в управдомы». Что они и сделали — начиная с еще не вышедшего **Split/Second**, о котором мы писали в апрельском номере, аркадные гонки более не зацикливаются на одних только зрелищных авариях, предлагая взамен (или скорее — в дополнение к ним) старое доброе огнестрельное оружие и пиротехнику. А после анонса **Blur**, в дебютном трейлере которого лощеные лицензированные BMW расшвыривают соперников энергетическими залпами, можно уверенно сказать — экшен-гонки возвращаются.

Дико популярный в 90-е (**Death Track**, **Quarantine**, **Interstate '76**, **Twisted Metal**) жанр, который в последнее время был интересен большей частью российским разработчикам, снова занимает умы лучших гоночных специалистов. Последнее — как раз про **Bizarre Creations**, которые начинали карьеру с симуляторов «Формулы-1» для первой PlayStation, но прославились главным образом за счет суперудачной серии **Project Gotham Racing** (всего вышло четыре части). Игра, которая почти не меняла свою концепцию с 2001 года, стала одним из главных законодателей моды в жанре (в PGR впервые появилась классическая музыка на радио, а красивое вождение значило не меньше, чем финишная позиция, ведь за эффектный дрифт тут начисляли специальные очки — кудос) и самым ценным гоночным эксклюзивом для Xbox-семейства.

С Xbox-эксклюзивностью в Blur наконец-то будет покончено — Bizarre Creations вышли из-под крыла **Microsoft** и теперь будут издавать свои игры при помощи **Activision Blizzard**. А на смену аристократичному PGR с его Моцартом и «Феррари» (права на серию остались у Microsoft) придут ночные улицы Лос-Анджелеса, Сан-Франциско, Барселоны (игра **Wheelman** и Вин Дизель должны здесь, как минимум, занервничать) и тонированные спорткары, стреляющие шаровыми молниями.

По словам разработчиков, после завершения работы над четвертым PGR идея сделать нечто безумное, но с машинами просто витала в воздухе. Тогда у студии уже был в активе **The Club** — экшен про то, как красиво убить много врагов за ограниченное время (один из главных персонажей — русский физрук в ушанке). Соединить опыт этих игр было очевидным шагом.

Готовьтесь: судя по всему, такие скриншоты будут сопровождать большинство современных аркадных автогонок.

Самое главное — лицензированные спорткары никуда не делись, а это уже серьезное приемущество, ведь в тех же Burnout и Split/Second машины исключительно вымышленные. Собирать по трассе светящиеся бонусы, чтобы подзарядить энергетический щит, управляя при этом последней моделью BMW, нам точно никогда не приходилось. Как и поджигать соперников лазерными лучами, светящими прямо из фар. Откуда все это взялось в игре, лучше пока даже не спрашивать — Bizarre Creations никогда не утруждали себя придумыванием сюжета для своих игр. Зато точно известно, что все 20 машин («Феррари» в результатате пришлось пожертвовать) можно будет апгрейдить, словно в Need for Speed (прокачке подвержены как боевая мощь, так и ездовые характеристики).

■■■

Несмотря на то что машины теперь больше не являются объектом для любования — этого просто не позволяют возросшие скорости, — разработчики все равно уверяют, что хардкорные фанаты автогонок не останутся разочарованными. Если это окажется правдой, то производителям железа к концу этого года можно начинать выпуск компьютерного руля, у которого, кроме рукоятки передач и трех педалей, обязательно должна быть кнопка «Огонь». ■

Следуя названию игры, большинство иллюстраций к Blur находятся в расфокусе.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Project Gotham Racing больше нет, а Blur — его злая и жестокая версия, воскрешенная колдунами вуду. Без классической музыки и лондонских площадей, зато с оружием и лицензированными машинами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

ЖАНР Мордобой от первого лица

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: ACE Team
- Похожесть: Zeno Clash; Dark Messiah of Might and Magic
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.aceteam.cl

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

ZENO CLASH 2

Zeno Clash, свирепый симулятор мордобоя и по совместительству главный инди-хит этого года (**Braid** не считаем), оборвался на полуслове. Секрет, которым нас дразнили всю игру, раскрылся в одном предложении (три, два, один, кто не успел отвести глаза — мы не виноваты: Папомама — на самом деле не папа и не мама, а несчастное существо, которому очень хотелось детей, поэтому он похищал младенцев и воспитывал их). На место старой тайны тут же пришла новая — отличная история осталась без финала.

Когда по Сети прокатилась волна слухов о том, что чилийцы готовят сиквел, мы было решили, что они планируют по-быстрому монетизировать собственный успех (вдобавок ко всем своим прочим достоинствам Zeno Clash оказалась коммерчески успешным проектом). Как выяснилось, **ACE Team** явно настроены серьезно. Ни о какой официальной дате релиза речь пока идти не может, сиквел увидит свет не раньше 2010-го. «На разработку оригинальной игры мы потратили порядка двух лет (не считая того времени, что каждый из нас работал сверхурочно). Продолжение — куда более масштабная и амбициозная игра. Мы не собираемся набросать туда новых карт и монстров и выдать все это за сиквел», — горячо заступается за свое детище Карлос Бордо.

Все главные герои оригинальной Zeno Clash, включая Папомаму, появятся в сиквеле.

Средства от продаж, похоже, уже вписаны в новый бизнес-план. Главная шокирующая новость — разработчики хотят отказаться от движка Source! Пока нет информации о том, какая технология ляжет в основу сиквела, но ради своего фирменного сюрреализма ACE Team готовы на многое. «Эстетика для нас еще важнее, чем раньше. Обычно вы заранее знаете, что ждать от игрового мира: в лесах — зеленые ели и густой кустарник; в деревнях — каменные дома с соломенной крышей. От этого исследование теряет свою притягательность, вы не чувствуете себя первооткрывателем. В нашей игре каждая локация будет удивлять», — не без гордости заявляет Карлос.

Отсюда вытекает важнейшая особенность сиквела — открытый мир. Разработчики честно признаются, что в оригинале исследование отсутствовало, каждая локация была всего лишь ареной для боя. Теперь мы сможем свободно путешествовать по Зенозоику, появятся привычные RPG-элементы: нелинейность, прокачка персонажа.

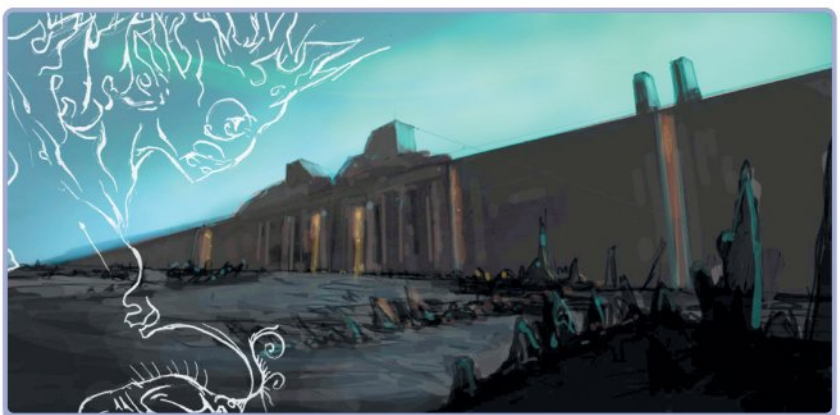
При этом ни скорость, ни насыщенность поединков Zeno Clash не должны упасть в качестве. ACE Team намерены существенно преобразить боевую систему. Прежде всего, в контекстную механику боя вводится новая составляющая — окружающая среда. Чилийцы пока не готовы делиться примерами, но брошенной во врага лавкой дело явно не ограничится.

Второе серьезное нововведение — противники разных размеров. В оригинале размер, что называется, имел значение: два существа, крупнее человека, были непроходимо тупы; мелкие монстры погибали с полпинка (в прямом смысле слова). Теперь для каждой «весовой категории» будет своя особая тактика боя.

И, наконец, важнейшая, на наш взгляд, новость — в Zeno Clash 2 будет несколько играбельных персонажей. Второй герой предположительно окажется крупнее и тяжелее Гэта, в бою его главными умениями станут захваты и мощные удары.

■■■

Оригинальный Zeno Clash закончился ловкой метафорой — там был такой игрушечный кубик, который ранил *всех*. Как сказал тогда Голем: в мире есть узы, которые связывают сильнее мнимого родства. Не знаем, какими именно узами, но мы теперь совершенно точно связаны с ACE Team и их творчеством. Так что о новых подробностях вы узнаете первыми. ■



ACE Team признают, что главной проблемой Zeno Clash была вопиющая прямолинейность. Основная задача при разработке продолжения — навсегда устранить этот недостаток.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел очаровавшего нас панк-файтинга. С открытым миром и двумя играбельными персонажами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 10%

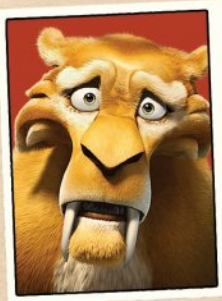
Мамонт Мэнни

Характер — флегматичен, что странно. Возглавляет «стаю» из двух щкодных опоссумов, саблезубого тигра-вегетарианца, ленивца с комплексом Наполеона и мамонтихи, которая мнит себя опоссумом. Склонен к постоянной перемене мест жительства.

Мамонтиха Элли

Супруга Мэнни. Выросла в семье двух опоссумов.

Характер — беременный, особенно в последнее время. Капризна, неугомонна, сентиментальна и заботлива. До сих пор не избавилась от некоторых привычек с тех времен, когда считала себя опоссумом.



Саблезубый тигр Диего

Правая рука (сивень?) Мэнни.

Характер — скверный, не женат. Страдает от отсутствия возможности самоутвердиться как хищник. Часто бывает раздражителен, вспыльчив. В глубине души добродушен и даже сентиментален, хотя и не признает этого. Подозревает, что стал слишком мягкотелым и стремится изменить эту ситуацию.

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 3

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!

С 1 ИЮЛЯ

В ЛЮБОМ КИНОТЕАТРЕ ТВОЕГО ГОРОДА

WWW.IA-3.RU

Специальная партнерская секция

Blue Sky

PROPERTY OF FOX. PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

Опоссумы Крэш и Эдди

Характер — неутомимые вредители. Крэш планирует, Эдди исполняет. Шалости этих двоих ставят с ног на голову всех, до кого они способны дотянуться лапами и хвостами. А дотягиваются они до многих.

Ленивец Сид

Характер — непоседливый, самовлюбленный, вечно-сующий-свой-нос-куда-не-надо ленивец.

В последнее время одержим идеей завести свою семью, чем активно занимается. Вечный генератор проблем.

Крысобелка Скрэт

Характер — желудерил. Не остановливается никогда и ни перед чем, если впереди его ждет Желудь. Мечтает попасть в желудевый рай. Ранее никогда не сталкивался с противоположным полом. Уязвим.

Крысобелочка Скрэтти

Характер — самка желудерила. Оснащена арсеналом женских хитростей и беспринципных приемов. Мечтает завладеть всеми желудями на планете. Постоянно соревнуется в скорости со Скрэтом. Чаще всего — побеждает.

Голоса наших героев

Антон Каморов

Ольга Шелест

Вадим Галыгин

Paper World

ЖАНР Симулятор счастливой жизни

- **Издатель**: Отсутствует
- **Разработчик**: Paper People
- **Похожесть**:
  - Серия The Sims
  - Viva Pinata
  - LittleBigPlanet (PS3)
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Дата выхода**: Не объявлена
- **Сайт игры**: http://gameawards.se/competition_entries/408

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

В мире существует масса локальных игровых фестивалей, про которые мало кто знает. Вот, например, в Швеции уже несколько лет проводится **Swedish Game Awards**. Изначально задуманная как конкурс студенческих работ, программа быстро набрала вес и стала вполне солидным мероприятием, посвященным независимым играм. Организаторы сотрудничают с **Avalanche Studios** (авторами **Just Cause**) и колесят по стране в поисках молодых дарований. Призы в конкурсной программе выдаются исключительно по воле зрителей.

Так, на SGA дебютировали: **Sanctum** — интересная вариация на тему **Tower Defense**, где герой не только строит оборонительные сооружения, но и сам сражается под их стенами; **Carpet Wrestling** — файтинг с применением коврика для танцевальных игр (то есть дерутся не виртуальные персонажи на экране, а два игрока — на ковре); **Snowhard** — многопользовательский экшен про игру в снежки (полеты с уклонением и артобстрел гигантскими комами прилагаются). Наконец, **They Breathe** («Они дышат») достойна уважения за одно только описание: «Леденящее кровь путешествие в подводный лес, где лягушонок откроет для себя ужасную правду».

Но сегодня хотелось бы детально остановиться на самом, на наш взгляд, интересном участнике конкурса, игре **PaperWorld**. Как-то ее будущие создатели собрались вместе и в ходе беседы пришли к выводу, что современным играм не хватает спокойствия и умиротворения: вокруг сплошной стресс. И решили выпустить максимально расслабляющую игру. По жанру это симулятор экосистемы, вроде **Viva Pinata**: игрок лишь косвенно воздействует на окружающий мир, наблюдая, как тот самостоятельно развивается.

В PaperWorld живут люди: они гуляют среди домов, ухаживают за своими огородами и машут вам руками. Если наблюдать игру в «анфас», она вряд ли покажется чем-то выдающимся. Но стоит чуть повернуть камеру — и выяснится, что все объекты в ней будто вырезаны из бумаги. Здесь все плоское. Плоские люди, плоские дома, плоские горы и плоские собаки во дворах.

У всех в детстве, скорее всего, была такая книга: стоило раскрыть ее, и картонные картинки складывались в объемный рельеф. Здесь все точно так же: мир — это сложенный лист бумаги; новые сектора открываются в прямом смысле этого слова, вы словно переворачиваете страницы.

Цель игры — сделать жителей счастливыми. У каждого есть показатель довольства жизнью, чтобы он рос, нужно набирать очки радости. Например, самим создать водоем, запустить туда рыболова и помочь ему наловить рыбы. Или вырастить лес, потом завести туда дровосека, чтобы он рубил деревья. Мэр города захочет построить памятник (естественно, бумажный) — для этого ему придется убедить электорат проголосовать за свой проект. Убеждать он будет весьма специфическим способом — исполняя перед избирателями зажигательный танец (в жизни обычно происходит ровно наоборот). Наконец, культурист должен будет ловить бутылки с протеиновым коктейлем (все упомянутые действия будут оформлены простыми мини-играми). То есть PaperWorld — это иллюстрация (а точнее, аппликация) того факта, что разным людям для счастья нужны совершенно разные вещи.

■■■

По умолчанию камера обозревает игру в стратегической перспективе, но ради удовольствия можно контролировать каждого жителя персонально. В игре очень приятная музыка, и стоит выбрать какого-либо человечка, как он тут же начнет подпевать играющей мелодии. Если нашим новым друзьям из **Paper People** хватит сил выпустить свой проект, вполне возможно, что скоро на разных компьютерах по всему свету появятся уютные бумажные мирки, где живут счастливые люди, поют песни, машут руками и улыбаются. В общем, как говорят разработчики, мир вам и бумага! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор счастливой жизни бумажных человечков: игра про то, как петь, улыбаться и махать рукой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Обратите внимание, как загибаются руки бумажных человечков. Сложно поверить, что это полигональные модели.

С этого ракурса трудно понять, в чем подвох, но стоит только повернуть камеру под другим углом — выяснится, что весь город словно вырезан из цветного картона.

STEAM SLUG

- **Издатели**
  - Руссобит-М
  - GFI
- **Разработчик**
  - Openoko Entertainment
- **Похожесть**
  - Painkiller
  - Gears of War
- **Мультиплеер**
  - Без подробностей
- **Сайт игры**
  - Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

Будем предельно честны: про поляков **Openoko Entertainment** при всем желании не получается написать что-нибудь хорошее. Их предыдущие игры были ошеломительно убоги во всем — от обложки до финальных титров (и хвала вашему терпению, если вы не спасовали перед обложкой). Некоторые из их работ были отрецензированы на страницах «Игромании», но никто не добрался выше отметки в пять баллов. Тем не менее новая игра на подходе. Имя ей — **Steam Slug**, и ее создатели клянутся: в этот раз все будет иначе.

По словам Openoko, Steam Slug — первая игра, в которой все будет сделано именно так, как им хочется. А им в первую очередь хочется динамики старомодных 2D-скроллеров вроде **Metal Slug** и **Chaos Engine**. На раннем этапе разработки в Steam Slug даже планировалось ввести систему, позволяющую превращать игру в сайдскроллер. К сожалению, от этой затеи пришлось отказаться, и сейчас «**Другой мир**» (оригинально локализованное название, не правда ли?) располагает одним, но модным режимом камеры — от третьего лица. Динамику обещают поддерживать постоянными потоками врагов и напряженными битвами с гигантскими (вплоть до нелепости) боссами. Игровая механика будет проста и понятна любому, кто шапочно знаком с компьютерными играми. Именно такие качества, по мнению команды Openoko, обеспечили успех скроллерам старой школы. Название игры очень просто расшифровывается: вторая половина — «Slug» — это, конечно, отсылка к Metal Slug, а «Steam» ненавязчиво намекает на то, что действие игры разворачивается в антураже паропанка.

Похожей игрой (только наверняка лучше) заняты сейчас бывшие авторы Hitman. Называется Recoil: Retrograd.

Сценаристы Openoko считают, что в какой-то момент своего развития человечество предпочтет паровые механизмы всем остальным, а выдающийся ученый доктор Штраусс найдет способ совместить эти механизмы с людьми (в прямом смысле). Дальнейшее развитие событий легко себе представить. Разумеется, что-то пошло не так. Оказалось, что существа, созданные изобретателем, перманентно испытывают адскую боль. Из гуманистических побуждений Штраусс просит правительство прекратить производство всех «киборгов», но те уже прочно засели в людском быту — человеческим мозгом оборудована практически вся используемая людьми техника, вплоть до кофеварок. Угнетаемый чувством вины эксцентричный ученый поступает в духе детского «назло бабушке отморожу уши» — сам превращает себя в разумную паровую машину, а затем организует восстание. Наш герой, наемник Эван Макрайан, получает от правительства задание: закончить мучения доктора Штраусса и подавить мятеж.

Восстание разумных скороварок — интересная, не лишенная интриги концепция, а паропанковые экшены — не такое уж частое явление. Огорчает тот факт, что множество важных для поддержания атмосферы механизмов (вроде транспорта и гаджетов) было вырезано из игры по соображениям экономии.

■■■

В остатке — стремительный шутер от третьего лица с динамикой сайдскроллера. Не самая интересная с точки зрения геймплея формула. Поляки обещают разнообразить действие с помощью физики (в игре активно используется PhysX): на картах будет немало разрушаемых объектов, хотя тотального разгрома, как в **Battlefield: Bad Company**, ждать не стоит. Но этого совершенно точно будет недостаточно, чтобы сделать Steam Slug хорошей игрой. Чудеса, конечно, случаются. Все помнят, как малоизвестные земляки Openoko из **People Can Fly** внезапно выкатили **Painkiller**. Случится ли чудо в этот раз — никто не знает. Но мы, как обычно, надеемся. ■

Не очень понятно, почему восставшие пароварки выглядят тут как традиционные мутанты.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Аркадное истребление обезумевших винтажных киборгов: с паропанком, PhysX и темпом Metal Slug.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Василий Ветлугин

ЖАНР Глобальная стратегия в реальном времени

- Издатель: 1С
- Разработчик: Lesta Studio
- Похожесть: Серия Europa Universalis; Серия Total War
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.imperia.1c.ru

ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

ИМПЕРИЯ

СМУТНОЕ ВРЕМЯ

Отечественные стратегические игры сильно перекошены в сторону Второй мировой. Порой возникает ощущение, что у России вовсе нет никакой истории, кроме как битвы за Москву и Курской дуги. «**Империя: Смутное время**» пытается выравнять баланс, обращая наше внимание на великие и страшные времена: рождение и становление русского государства. Нам будет позволено взять в 1350 году одно из мелких, кровоточащих от междоусобных войн княжеств и к середине XVIII века превратить его в огромную империю, охватывающую всю Восточную Европу.

Больше всего «Смутное время» похожа на **Europa Universalis** (или, если угодно, кастрированный **Total War**) с русским акцентом. Та же трехмерная глобальная карта с зыбкими границами между областями, тот же круг задач: строительство в городах, развитие науки, дипломатия, религиозная и социальная политика и, конечно же, война. Кроме того, питерцы из **Lesta Studio** делают особый акцент на роли личности в истории — по карте путешествует огромное количество персонажей, каждый из которых со временем набирает опыт и получает новые способности. Так, государь Иоанн Грозный одним своим видом повышает урожаи в соседних областях, ученый может остановить чуму, полководец — моментально нанять целое войско наемников (тонкая деталь: если наем происходит ближе к Востоку, на зов золота придут татары, если ближе к Западу — будут преобладать европейские рыцари). Естественно, своих персонажей нужно оберегать, чужих — убивать и пытать. Да-да, захватив в бою вражеского полководца, вы можете посадить его в тюрьму и мучить на дыбе до тех пор, пока он не выдаст все тайны родного княжества.

Ваше поле деятельности, новорожденная русская держава. Отображена зеленым цветом.

Ваш царь тоже смертен, и если у него нет наследника, то в земле русской (или польской, украинской, литовской) воцарится смута: резко упадут все основные экономические показатели (экран в такие минуты драматически бледнеет, картинка выцветает). Впрочем, это не беда — всего за 1000 монет можно нанять нового государя (сложной системы династических браков, как в **Crusader Kings**, здесь не предусмотрено).

Еще одна интересная находка — система титулов. Завоевав определенные княжества, вы получаете звание царя московского, князя владимирского и так далее. Титулы дают существенные бонусы и нужны для победы в кампании. Так, от средневековых казаков требуют ни много ни мало завоевать польскую корону. К сожалению, тактических битв в игре нет, но перед началом автоматической схватки можно раздать указания — стоять насмерть или бежать при первой возможности, бить сильных или топтать слабых. В сочетании с определенными типами юнитов правильная тактика превратит вашу армию в бич божий.

Всего обещают до полутора сотен различных отрядов, но собрать гигантскую армию не получится — войска жрут зерно со страшной силой и могут довести вашу державу до голодной смерти. Кроме того, следует правильно выбирать жертв для агрессии: если аннексия исконно русских земель особого труда не составит, то земли нерусские заставят вас харкать кровью. Все дело в том, что иноверцы обожают бунтовать, — взяв блицкригом католическую Польшу, вы тут же получите вал восстаний. Так что посылайте перед военной экспедицией попов с кадилами, стройте храмы Василия Блаженного и присматривайтесь к кнопочке «Устроить гонения на религию».

Юный Иван Грозный в тяжких раздумьях о будущем Московского царства. Облачен почему-то в головной убор голландского купца.

«Империя: Смутное время» выглядит как действительно интересный проект. По сути, это **Europa Universalis** для тех, кто всегда мечтал сжечь Казань, ввести опричнину и разделить Польшу лет так на триста раньше положенного срока. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Серьезная глобальная стратегия с ярко выраженным восточно-европейским акцентом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Василий Ветлугин

ЖАНР Варгейм

- Издатели
  - 1С
  - Snowball Studios
- Разработчики
  - Апейрон
  - Snowberry Connection
- Похожесть
  - Combat Mission: Shock Force
- Мультиплеер
  - Без подробностей
- Сайт игры
  - Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2009 года

ЛИНИЯ ФРОНТА

АФГАНИСТАН

Сериал **Combat Mission** давно уже стал чем-то вроде классической музыки — на словах все хвалят, однако слушать предпочитают группу «Ранетки». Самый хардкорный и реалистичный варгейм с кривым интерфейсом, ужасной графикой и чудовищной системой расчета по гексам сегодня является развлечением для кого угодно, но не для обычных любителей обвести рамкой все, что есть под курсором, и послать на вражескую базу. Святые люди из компании **Snowball Studios**, однако, верят, что у Combat Mission есть светлое будущее. Последняя игра в серии, **Combat Mission: Shock Force**, была посвящена войне американцев с Сирией. Прямо сейчас силами питерской студии «**Апейрон**» (серия «**7.62**», «**Мародер**») Shock Force превращается в «**Линию фронта: Афганистан**», посвященную понятно какой войне.

В программе заявлено: 115 новых юнитов, детально смоделированные советские и афганские войска. Плюс две кампании, одна из них охватывает начальный период войны, когда моджахеды пытались на равных сражаться с советской армией в открытых столкновениях (то есть вели более-менее традиционную войну). Вторая кампания посвящена периоду ожесточенных боевых действий, когда уже советские войска пытались переломить ситуацию в свою пользу. Как известно, афганская эпопея, несмотря на все жертвы и вбуханные в Афганистан миллионы, окончилась выводом войск и торжеством моджахедов.

В определенном смысле «Апейрон» сейчас столкнулась с теми же проблемами, что и СССР: Shock Force был игрой про бои в плоской пустыне, в Афганистане же правят бал высоты, кто выше сел — тот и прав. Следовательно, приходится полностью менять тактические схемы. Сегодня баланс по-прежнему не отлажен, и на наших глазах в миссии про оборону конвоя пара танков без поддержки пехоты вынесла всех нападающих. Чисто теоретически засевшие на обочине моджахеды должны были спалить к чертям советскую бронетехнику, но та почему-то расстреляла их в упор. Впрочем, остальные участники колонны (машины афганских союзников) вели себя еще более причудливо — при первом же приказе начать движение они сломали строй, разъехавшись по кустам.

Все поле боя, хоть и выглядит трехмерным, на самом деле состоит их шестиугольных гексов, поэтому единственный пучок травы игра принимает за могучую рощу и отказывается показывать вам, что за ним происходит. Чудит и пехота: солдаты, получив приказ «На штурм!», бегут мимо залегших в двух метрах афганцев, заходят к ним в спину и с расстояния в метр расстреливают изумленных пуштунов.

Комбинация «наводчик + артподдержка» сегодня видится решающей: вовремя вызванный артобстрел рвет на куски десятки моджахедов, отчего игра периодически превращается в аркаду «Нажми вовремя кнопку «Огонь». А это тоже непросто: для вызова артиллерии требуется совершить порядка шести кликов — мозоль натирается как от месячной игры в **Diablo**.

Для тех, кто никогда не видел варгеймы: вот эта зелено-бурая штука посреди экрана — маркер пути.

При желании грустным советским солдатам можно заглянуть в низкополигональные лица, но делать этого не рекомендуется. Не потому, что страшно, а потому, что некогда.

■■■

Как и в случае с Shock Force, главная на сегодня проблема «Афганистана» — неприветливость. Игра, в которой о значении многих иконок приходится только догадываться, в которой простейшая операция вызова артподдержки по сложности сравнима с решением логарифмического уравнения, — не самый очевидный кандидат на звание «варгейм года». Тем не менее, это не мешает нам испытывать по поводу новой «Лини фронта» сдержанный оптимизм — сегодня жанр обслуживают всего несколько компаний, и то, что к ним примкнул «Сноуболл», — безусловно, хорошие новости. Время на доводку игры еще есть. Глубинную механику Combat Mission вряд ли изменят, но вот добавить дружелюбности интерфейсу и превратить Абсурдистан в Афганистан им вполне по силам. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Силами питерцев из «Апейрона» Combat Mission: Shock Force превращается в беспощадный пошаговый варгейм про афганскую войну.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Илья Янович

ЖАНР Стратегия

- Издатель: Отсутствует
- Разработчик: Mischievous Monkey
- Похожесть: Defcon
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

HEXY TRENCH

Инди-сектор — одна из немногих игропроизводственных областей, где творческое заимствование и цитирование коллег как-то не приветствуется. Вроде как у каждого своих идей навалом, еще не хватало чужие копировать, много чести. Тем не менее, поздоровайтесь с первым прецедентом. **Hexy Trench** — игра, которая поразительным образом напоминает **Defcon** британцев из **Introversion**. Прямо сейчас она уже доступна для Xbox 360 (на Xbox Live ее раздают за жалкие 200 MP), а уже этой осенью появится на PC.

Несмотря на хлесткую надпись «Philip Muwanga Presents» на большинстве сопутствующих иллюстраций, вам не нужно задумчиво морщить лоб, пытаясь вспомнить, кто это такой. Филипа Мувангу хорошо знают разве что авторы нашего DVD: он в первую очередь известен как автор мода **Squad Commander** для **Unreal Tournament 2004**. Путем нехитрых манипуляций сетевая мясорубка превратилась в руках Филипа во вдумчивый тактический шутер с классами, специализациями и паузой для раздачи команд подчиненным. Hexy Trench — его первый коммерческий проект.

В Hexy Trench живут сразу две игры: 2D-стратегия и абстрактный 2D-шутер.

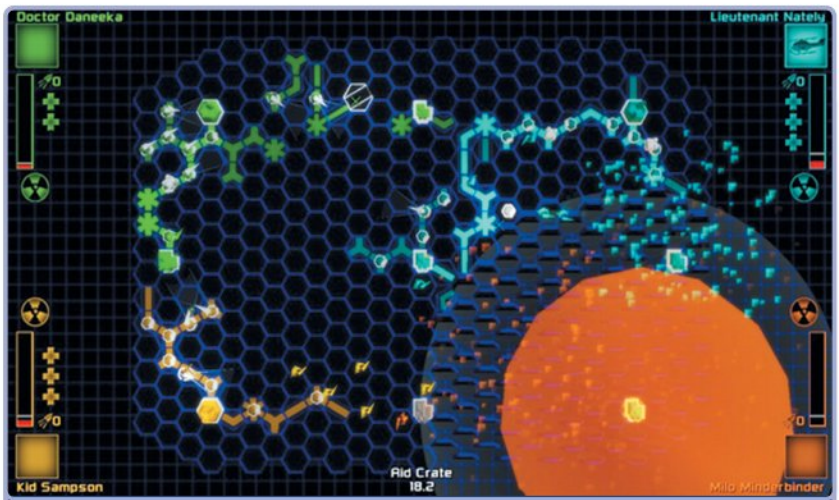
Сходство с Defcon налицо: это тоже маленькая (34 Мб), скромно оформленная стратегия с фокусом на мультиплеер. Как и Defcon, Hexy Trench использует абстракцию в качестве главного выразительного средства. И тут и там в качестве юнитов фигурируют незатейливые геометрические фигуры: ромбы, квадраты и прочие примитивы. И тут и там атмосфера между этими иконками буквально вскипает от напряжения. Разница в том, что Defcon с помощью изобразительного ряда, позаимствованного из школьного курса геометрии, рассказывал про ядерную войну, а Hexy Trench — про рытье траншей.

Рыть может до четырех человек (помимо «каждый сам за себя», есть режимы 3x3 и 1x1). На поле, разбитом на шестиугольники, каждому выдается стартовая точка, от которой можно прокладывать траншеи. Задача — вырыть как можно более разветвленную сеть, попутно уничтожая все, что возводит противник.

Возвести можно, скажем, укрепительные сооружения или артиллерийские установки, из которых вас будут то и дело поливать огнем. Побеждает тот, кто оперативней реагирует на действия противника, стратегия тут исключительно импровизационная.

Вся прелесть Hexy Trench — в супероружии, разбросанном по карте. Чтобы завладеть таким бонусом, нужно проложить к нему траншею, это и есть тот момент, который решает исход всей партии. Список супероружия целиком составлен из хитов: ядерная бомба, воздушный удар, вертолетная атака и — наше любимое! — орбитальный лазер, прибывший прямиком из **Dawn of War**.

На закуску — режим Grunt Assault, который идеально характеризует фраза «кучка пикселей обезумела». Под ваш контроль поступает маленький корабль-точка, а игра на время превращается в выездной вариант **Geometry Wars**: яростно ворочая стиками, вы отстреливаетесь от орд врагов и метеоритов, подбирая бонусы.



На PC Hexy Trench, похоже, лишится режима hot seat: мультиплеер полностью переедет в интернет.

■■■

Единственная проблема Hexy Trench состоит в том, что у нее на сегодня нет никакой концептуальной основы. Господин Муванга, похоже, понял мантру Introversion «больше геймплея, меньше контента» как-то превратно. В Defcon из-за точек и условных изображений на карте выглядывала настоящая ядерная паранойя. Воображение за секунды рисовало огромные пылающие города и миллионы трупов, хотя на экране при этом мельтешили лишь редкие пиксели. В Hexy Trench за траншеями и ромбами скрываются траншеи и ромбы. С другой стороны, всегда есть мощный орбитальный лазер. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Творческое переосмысление Defcon: абстрактная 2D-стратегия про рытье гексагональных траншей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

[PROTOTYPE]™

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.

Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно. Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя. И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев.

ARCANIA
A GOTHIC TALE

Жанр
Ролевая игра

Издатель
JoWooD Production

Разработчик
Spellbound Entertainment

Похожесть
- Серия Gothic
- Серия Fable
- TES 4: Oblivion

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.arcania-game.com

Дата выхода
Зима 2010 года

Кирилл Волошин

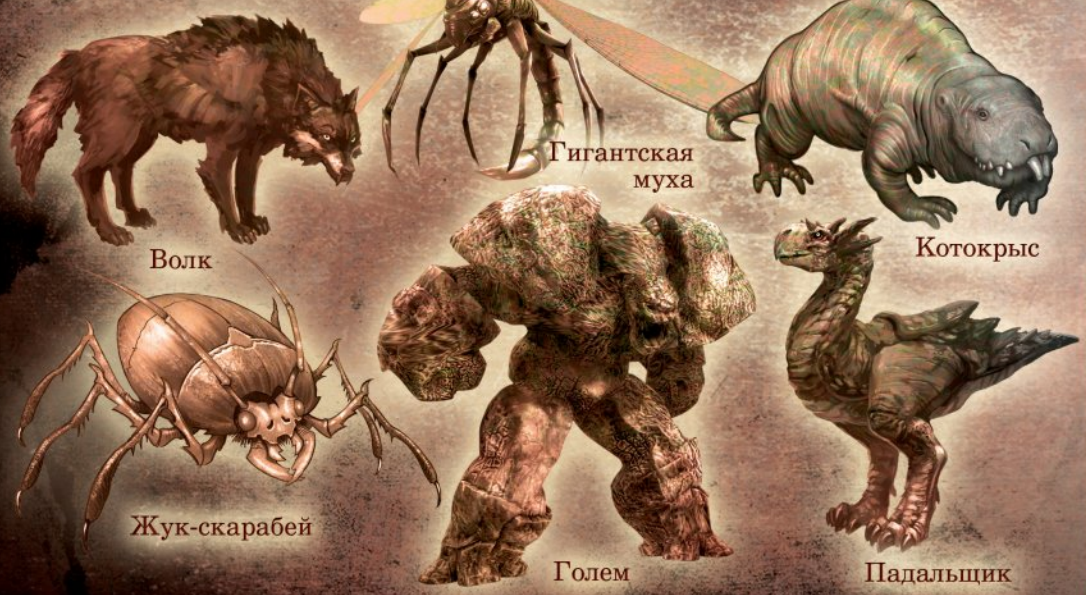
У нас в журнале бытует мнение, что разработка официальной четвертой части **Gothic** (уже как год откликается на **Arcania: A Gothic Tale**) входит в число стратегически важных нацпроектов Германии и защищена законом о неразглашении государственной тайны. Потому что получить внятную информацию об этой игре не проще, чем разговорить немого японского камикадзе в американском плену. Последний раз мы писали о проекте осенью прошлого года, и практически вся та заметка была посвящена перечислению возможностей графического движка — просто потому, что других подробностей не имелось. С тех пор новой информации из стана **Spellbound** и **JoWooD** — кот наплакал. Искренне обеспокоенная ситуацией, «Игромания» решила призвать разработчиков к ответу. Несмотря на то, что исполнительный продюсер Arcania: A Gothic Tale, Йохан Эртл, был, мягко говоря, немногословен, кое-какие подробности нам все же удалось из него вытащить — огромными, раскаленными клещами.

Из грязи в князи

Например, появилась хоть какая-то определенность с сюжетом. То, что действие Arcania разворачивается в южных районах королевства Миртана, спустя 10 лет после событий третьей «Готики», мы знали еще год назад. Теперь известно, что бессменный герой прошлых «готических» приключений, нежно любимый всеми Безымянный, на собственном опыте убедился — власть действительно развращает. Согласно сюжетному мостику, перекинутому индийскими гастарбайтерами из **Trine Game Studio** между **Gothic 3: Forsaken Gods** и Arcania, Безымянный стал новым королем Миртаны, Робаром III. Однако его политика была далека от популистской: он начал завоевательные походы, принял немало спорных решений, перессорился с электоратом и прежними друзьями, стал тираном и в итоге лишился покровительства Ведьм Судьбы. Те выдвинули на авансцену нового героя, тоже Безымянного, и дали ему веский повод лично обратиться к монарху-деспоту с рядом неудобных вопросов: по словам Йохана Эртла, игра начинается с того, что

У разных гильдий и фракций можно будет обучиться новым уникальным способностям.

Знакомые лица



В Arcania: A Gothic Tale будет много знакомых по предыдущим частям «Готики» монстров. Вот некоторые из замеченных нами.

ПАДАЛЬЩИКИ — всегда вызывали скорее улыбку и искреннюю жалость — они забавные, почти безобидные, и на них очень легко «качаться».

ВОЛКИ — куда более серьезное испытание.

ГОЛЕМЫ — эти, наоборот, видимо, чем-то переболели.

КОТОКРЫС — новичок, которого сами авторы называют и симпатичным, и смертельно опасным одновременно.

ЖУКИ-СКАРАБЕИ — со времен третьей чати эти насекомыши заметно подросли.

ГИГАНТСКИЕ МУХИ — эти летуны попили немало крови у всех и заслуженно признаются одними из самых нелюбимых тварей в мире «Готики».

наш протеже возвращается в свою родную деревню (откуда — неизвестно) и находит на ее месте лишь обугленные руины.

Перед ним встает задача — найти, отомстить и попутно исправить перегибы в большой политике. На этом пути нам встретятся многие старые знакомые. Среди них будет, например, Диего, с которым, как и раньше, мы столкнемся уже в самом начале игры; темнокожий мужчина Торус, возглавивший орков еще в Forsaken Gods. Ну и, конечно, Ксардас — без активного участия этого «кардинала Ришелье» Миртаны не проходит ни одна важная заварушка в жизни королевства. По последним данным, на выполнение сюжетного квеста уйдет примерно 20-30 часов реального времени, но если вы хотите подробно исследовать весь мир, то смело умножайте это число вдвое.

Кстати, доступная территория в Arcania будет меньше, чем в третьей «Готике», но авторы обещают более плотно заселить ее. Мы стартуем на маленьком острове, откуда сможем попасть на большой, где между собой уживается семь различных культур, у каждой из которых свои традиции, свое оружие и бронированные панталоны.

По мере прохождения у героя появится выбор: свергнуть тирана насильственным путем, убедить его в том, что «так дальше жить нельзя», или присоединиться к Робару III. Уже сейчас многие поклонники «Готики» (даже те, которые раньше отыгрывали в RPG исключительно добрую роль) говорят о желании встать на сторону того, с кем они себя ассоциировали на протяжении трех частей серии. В игре будет три фракции и пять гильдий, в том числе магов и воинов, на которые мы сможем работать. Причем устройство гильдий теперь напоминает то, что было в серии TES: они разделены по профпризнаку, и мы вольны ишачить на любую. А можем и вовсе не обращать на них внимания. С фракциями, понятно, такое не пройдет.

Новый монстр, кротокрыс, в жизни оказался много больше, чем на концепт-артах.

Наши решения и наше поведение в конкретных ситуациях будут влиять и на реакцию окружающих. «Если вы ведете себя агрессивно, то люди вокруг могут испугаться или попытаться дать отпор», — говорит Йохан Эртл. Соответственно, будет система репутации. Какая именно — неизвестно. Но точно

Всякая погода — благодать?

Динамичная смена погоды и времени суток в Arcania: A Gothic Tale будет прямо влиять на геймплей. Например, жители теперь будут мокнуть и мерзнуть под дождем. Охранники, попав под ливень, естественно, побегут искать зонтик или крышу над головой, а мы сможем этим воспользоваться в корыстных интересах. Заявленную возможность самостоятельно менять погоду отменили еще в прошлом году, но не исключено, что призывать дождь мы все-таки сможем. Информацию об этом до сих пор можно найти на официальном сайте игры.

О происхождении и предназначении этого магического барьера авторы упорно отмалчиваются. Известно лишь, что начнем мы игру не под куполом.

Магия занимает важнейшее место в мире Arcania, но пока о ней известно немного. «Совершенно точно здесь по-прежнему актуальны сила огня и льда», — сообщили нам авторы.

не та, что была в Gothic 3. «Это будет нечто новое, хотя в целом похожее на то, что вы видели в других RPG», — занимается софистикой продюсер Arcania.

В игре планируется около 300 квестов, большая их часть связана с основным сюжетом. Тут сразу возникают нездоровые ассоциации с MMORPG: скорее всего, в помощь сценаристам будет отряжен какой-нибудь веселый генератор квестов, радостно предлагающий коллекционировать уши зайцев. Тем не менее известно, что многие задания можно будет выполнять разными способами. Тут Йохан Эртл привел «Игромании» первый конкретный пример. Один из местных жителей попросит безымянного героя приобрести для него оружейное масло. Сам он этого сделать не может, потому что поссорился с торговцем и больше с ним не разговаривает. Последний, естественно, поймет, кто послал нас за товаром, и откажется продавать его. Тут появляется четыре варианта решения задачи: убедить капиталиста мирным способом, угрожать ему оружием пролетариата, попытаться соврать, что вы покупаете масло в собственных целях, или гордо развернуться и лично прочесать окрестности в поисках вожделенной жидкости, столкнувшись на этом пути с рядом новых сложностей.

Многие квесты будут задействовать самые разные навыки игрока, а варианты решения будут прямо зависеть от скиллов и способностей вашего персонажа. То есть не исключено, что возможность убедить или соврать определяют конкретные параметры разговорного и социального умения. Раньше такого в серии не наблюдалось.

Готично

Конкретики по поводу ролевой системы пока маловато. Известно, что будет четыре класса (воин, лучник, маг, вор) и мы сможем без ограничений изучать умения любого из них. «Игра всегда славилась очень гибким развитием персонажа. Вы могли спокойно вырастить огненного мага, лихо орудующего мечами, или лучника, активно использующего в бою тяжелые топоры. Эту гибкость мы сохраним и в Arcania», — обещает Йохан Эртл. Более того, нам дадут возможность откатить назад уже распределенные очки опыта и перекинуть их на новые способности.

Особый упор Spellbound делают на крафтинге, то есть умении изготовлять уникальное оружие и броню. «Мы хотим наполнить игру множеством мощных предметов, которые нельзя будет найти в окрестных сундуках, но которые можно сделать самостоятельно по найденным рецептам», — обещает продюсер.

Немцы готовят сюрпризы и для виртуальных домушников. «По этому поводу мы сейчас проводим активный мозговой штурм, пробуем разные варианты. Совершенно точно, больше не будет ситуаций, когда вы могли быстро нажиться и стать практически неуязвимым после того, как легко выкрали какое-то супермощное и недоступное на вашем уровне оружие или броню. Мы хотим сделать использование воровских навыков более интересным и сбалансированным», — делятся планами Spellbound.

Эволюция в картинках

Вот так выглядела игра на прошлогодних скриншотах. Дух оригинальной «Готики» все еще на месте.

Такой Arcania предстала на скриншотах из консольной версии.

На новых скриншотах игра больше напоминает продвинутую версию Fable. Тоже неплохо, но не совсем то, что многие ждали от продолжения «Готики».

Информации о том, как будут проходить бои, до недавних пор почти совсем не было. Еще год назад мы знали, что боевая система претерпит изменения: меньше внимания на скорость реакции и удачу, позволяющих закликивать врагов (или им закликивать вас), больше — на влияние конкретных параметров персонажа. Сейчас появились кое-какие подробности. Особый упор сделан на комбо и специальных атаках. Спецудары активируются, когда клинок начнет светиться: в этот момент нужно вовремя кликнуть мышкой, и тогда герой нарежет ближайшего врага на бифштекс особо изощренным способом. Все это прямо отсылает нас к «**Ведьмаку**» — герой будет чередовать ближний и дальний бой, магию. При этом, используя лук, вы сможете фиксировать прицел на конкретной цели: стрелы в этом случае будут гарантированно попадать во врага. Зато если не пользоваться услугами автонаводчика, то те же самые стрелы нанесут больше урона. Кроме того, одно и то же заклинание можно использовать в двух режимах. Если просто кликнуть на врага — наш герой метнет в него одиночный файербол, а если тот же спелл «зарядить» (очевидно, зажав соответствующую клавишу), то вы обрушите на неприятелей настоящий огненный дождь.

Мультиплатформенность (а Arcania выйдет не только на PC, но и на Xbox 360/PS3) дает о себе знать: игру обещают сделать более гибкой и менее хардкорной. С появлением мини-карты и трекера квестов, указывающего на текущую цель, упростится навигация. При этом на карте сразу будут открыты телепорты для быстрого перемещения. Обещают, что любители ролевой старины смогут все это отключить, но уже сейчас очевидно, что отныне верные фанаты «Готики» единственным правильным продолжением любимого сериала будут считать **Risen**.

Тут нужно учесть следующий факт: JoWooD очень хотят, чтобы игра (в отличие от предыдущих частей) получила признание не только в Европе, но и в Америке. А для североамериканской публики описанные выше вещи — вроде маркера квестов и внятной карты — давно уже ГОСТ. Одно время даже прошла информация, что в европейском и американском релизах будет отличаться цветовая гамма: для Старого Света она останется прежней мрачной, серой и готической, а для Нового — будет более яркой и солнечной.

■■■

Кстати, о графике. О технологических возможностях Arcania: A Gothic Tale известно больше, чем обо всех других составляющих игры, вместе взятых. Авторы долго, упорно и с видимым упоением расписывали прелести движка. Прошлым летом мы лично видели технодемо, и игра действительно выглядела впечатляюще. А в этом году случился ряд конфузов. Сначала в Сети появились скриншоты из консольной версии, которые вызвали бурное обсуждение с малоприятными для Spellbound комментариями. Убогий интерфейс, аляповатые краски и общая неказистость картинки создавали полнейшее ощущение, что перед нами какая-то корейская MMORPG, а не продолжение «Готики».

Авторы тут же поспешили сообщить, что скрины были из ранней версии и по ним нельзя судить о финальном качестве. А в мае пришло известие, что разработчики сменили движок — теперь Arcania разрабатывается на Trinigy's Vision Game Engine 7. Мотор, конечно, хороший, и на самых свежих скриншотах игра смотрится пристойно (хотя и не так феерично, как на прошлогодних), но тут возникает логичный вопрос: когда немцы, наконец, возьмутся за игру и прекратят эти технические метания? Сегодня уже очевидно, что релиз не состоится в 2009-м: в последнем ролике мелькает новая дата — 25 февраля 2010 года. Будем надеяться, что авторы за это время успеют не только совладать с новой технологией, но и сделать, собственно, игру. ■

На изображении: авторы Arcania готовятся ответить на неудобные вопросы.

Обратите внимание на лужи: это не текстура и не заранее установленная дизайнерами вода, они динамически формируются под дождем.

Будем ждать?

Ребрендинг «Готики» проходит с неоднозначными результатами: игра широко улыбается новой для себя публике, стараясь быть проще, ярче и доступнее, но при этом отчаянно пытается сохранить старых фанатов из России и Германии. Пока получается с переменным успехом.

Процент готовности: **50%**

HEROES OF STALINGRAD
RED ORCHESTRA

Жанр
Шутер

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Tripwire Interactive

Похожесть
- Red Orchestra: Ostfront 41-45
- Серия Battlefield
- «Правда о девятой роте»

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.heroesofstalingrad.com

Дата выхода
2010 год

Линар Феткулов

Их славная победа остановила волну нашествия и стала поворотным пунктом войны союзных наций против сил агрессии.

Президент США Франклин Рузвельт о Сталинградской битве

Сложно вспомнить, когда в последний раз общение с разработчиком вызывало такую гамму переживаний. Первая мысль, связанная с анонсом **Red Orchestra: Heroes of Stalingrad**: как британцы могут делать серьезную игру о *нашей* войне? Буквально через несколько часов выяснилось, что Алан Уилсон, вице-президент **Tripwire Interactive**, — историк, почти тридцать лет он исследует Великую Отечественную войну, изучает архивы, переписывается с другими учеными. В рамках подготовки к созданию игры он лично прилетел в Волгоград для сбора материалов. Урок толерантности, вопрос о том, где патриотизм граничит с национализмом, а терпимость, напротив, доходит до гражданского преступления, — вот куда завела нас беседа о его игре. Иначе, наверное, и быть не могло, ведь сиквел Red Orchestra полностью посвящен Сталинграду.

Красная капелла

Именно так (см. подзаголовок) переводится название игры. Многие, должно быть, знают, что так же именовалась сеть советских резидентур, действовавшая в немецком тылу. Вышедшая в 2006 году **Red Orchestra: Ostfront 41-45** имела мало общего с разведкой — откуда же такое название? Изначально Red Orchestra представляла собой мод для **Unreal Tournament 2004**, который на самых ранних стадиях задумывался как шпионский экшен. Потом от этой идеи отказались в пользу многопользовательского шутера, но название прижилось.

После релиза модификация стала весьма популярна в узких кругах, а затем случилось знаменательное событие, о котором мы не раз упоминали: Red Orchestra победила в конкурсе Make Something Unreal. Солидный денежный приз ($50 000) дополнялся лицензией на Unreal Engine 2.5 и (что немаловажно!) Unreal Engine 3.0. Получив в свое распоряжение все необходимые средства, Tripwire Interactive создали полноценную игру.

Red Orchestra: Ostfront 41-45 — это, на первый взгляд, довольно беззастенчивый клон **Battlefield 1942**: Вторая мировая, захват локаций, военная техника, разделение на классы. Все идентично, кроме одного — запредельного реализма боевых действий.

Детальная система ранений, сложное обращение с оружием, тонко рассчитанная баллистика и комплексная эксплуатация тяжелой техники — более достоверную игру о Великой Отечественной трудно себе представить. Ни в одной другой игре обычный станковый пулемет не внушал такого ужаса: этот грохочущий монстр заставлял вас мгновенно падать на землю и в панике ползти к ближайшему укрытию, мечтая, чтобы не зацепило шальной пулей.

Взрыв гранаты даже на дальних расстояниях вызывал легкую контузию, от просвистевших над

Новая система укрытий в действии. Игроки смогут ее опробовать исключительно в перспективе от первого лица.

Обратите внимание на немецкого солдата у дверного проема — в Heroes of Stalingrad можно будет стрелять вслепую.

Прятаться за таким укрытием опасно — если верить разработчикам, пуля может пробить его насквозь.

Опыт, полученный в первой Red Orchestra, гласит: патроны у «Дегтярева» кончаются предательски быстро.

ухом пуль экран подергивало блюром — в пылу сражения игрок практически всегда был полуослепшим, оглушенным, совершенно растерявшимся, а чуть погодя — мертвым.

Привыкнуть к Red Orchestra было весьма непросто, но те, кто не дезертировал после первого часа игры, проходили элитную шутерную подготовку.

Ни шагу назад

События новой игры разворачиваются исключительно в Сталинграде. «Мы бы с удовольствием рассказали о других великих сражениях той войны, например о битве под Курском (по ней я недавно проводил исследование). Но в данном случае нам необходимы такие декорации, которые мог бы узнать любой человек на свете», — объясняет Алан.

Битва за Сталинград в общей сложности длилась восемь месяцев. В игре она смоделирована практически целиком: в игру войдут операции «Уран», «Кольцо» и «Малый Сатурн», немецкие планы Blau и Wintergewitter — только представьте размах реконструкции! Миссии будут проходить в разных погодных условиях (от -40 °C зимой до +40 °C летом), будут яростные городские бои и масштабные сражения на открытой местности.

Конкретные локации пока держатся в секрете, но стоит надеяться, что мы увидим и Мамаев курган, и тракторный завод, и другие знакомые со школы места боевой славы. Разработчики были потрясены интенсивностью городских боев, где каждый метр территории давался ценой огромных потерь, и хотят реконструировать их в своей игре. «Ничто не сможет передать ощущения, которые пережили участники тех событий. Но мы попробуем воссоздать тот критический момент обороны, когда отступать уже некуда», — продолжает Алан.

Интересно, что популярные постановочные дуэли снайперов (после фильма «Враг у ворот» вошедшие практически в каждый шутер о Второй мировой) в игре… не запланированы. Да, в нашем распоряжении может оказаться винтовка с оптическим прицелом, но любая дуэль, если ей суждено случиться, — это не заскриптованная сцена, а случайная военная зарисовка. Tripwire максимально дистанцируются от классических голливудских стереотипов, и главный тому пример — сюжетная кампания.

В Red Orchestra: Heroes of Stalingrad будет полноценный однопользовательский режим. Предусмотрены две равнозначные истории: за советского солдата и за немца. «Мы помним о зверствах фашистского режима, но для бойцов, попавших на передовую, политика теряла значение. В Волгограде в Россошках есть немецкое кладбище — дань памяти немецким солдатам. Мы также считаем их жертвами своего режима. Уже несколько лет существует возможность играть за солдат вермахта в различных многопользовательских проектах, но на сюжетной кампании все еще стоит табу. Мы — независимые разработчики, и нам по силам разбить этот стереотип», — комментирует свое решение глава Tripwire Interactive Джон Гибсон.

Запад уже давно научился воспринимать человеческую историю отдельно от истории политической. В России любая попытка задуматься о том, что простой немецкий солдат выполнял данный ему приказ, неизбежно натыкается на агрессию и ярость. Действительно, трудно представить себе, что кто-то из нас сможет *увлеченно* играть за немецкого солдата под Сталинградом, — это все еще слишком личная история. Но Heroes of Stalingrad — серьезный шаг навстречу толерантному мышлению, которого в России сегодня так не хватает.

Как на войне

Технология Unreal Engine 3, которая очень удачно досталась Tripwire Interactive, позволяет поднять уровень реализма в Red Orchestra до каких-то запредельных высот. Кроме того, Heroes of Stalingrad будет игрой гораздо более дружественной к обычному любителю шутеров.

Прежде всего, речь идет о способности преодолевать препятствия. В оригинальной Red Orchestra ветхий соломенный забор выдерживал прямое попадание танкового снаряда и одновременно являлся неодолимым препятствием. Такой постыдной условности тут больше нет места — преграду можно обойти стороной или перепрыгнуть, как в **Brothers in Arms: Hell's Highway**.

В остальном игра станет только жестче и правдивее. Появится полноценная система укрытий от первого лица. На сегодня припадать к стене, не меняя субъективную камеру на привычный вид от третьего лица, умеют только герои **Killzone 2**. Red Orchestra, видимо, станет второй игрой. И ей подобное решение нужно куда больше, чем PS3-блокбастеру. Несмотря на реалистичные параметры оружия, схватки в Ostfront 41-45 порой выглядели нелепо: картонные человечки бегали вокруг деревянного сортира, периодически постреливая друг в друга. Благодаря системе укрытий бой в Heroes of Stalingrad обретет правильный, правдоподобный ритм.

Два столпа Red Orchestra: система повреждений и баллистика. Их также ждут изменения. Раненый в живот солдат теперь истечет кровью, повредивший ногу не сможет бежать, а незначительное ранение практически не скажется на боевых характеристиках. «Если вам отстрелили ухо, будет больно и пойдет кровь, но вы сможете выстрелить в ответ» — такие вот «незначительные» повреждения бывают в игре.

Трудно поверить, но самая комплексная система расчета полета пули будет улучшена! В оригинальной Red Orchestra траектория высчитывалась с учетом изначальной скорости и сопротивления воздуха, оттого при боях на дальних дистанциях приходилось стрелять «навесом», на глаз соотнося положение противника с дугой полета. Теперь при помощи бинокля или оптического прицела вы сможете точно определить место падения пули.

Наконец, к указанным выше параметрам добавится еще один — проникающая способность! То есть в деревянную поверхность пуля войдет куда глубже, чем, скажем, в бетон. Хардкорные любители шутеров, эти строки мы посвящаем вам!

■■■

Удивительно, но основная часть работы над этой статьей пришлась ровно на девятое мая — анонс Red Orchestra: Heroes of Stalingrad стал практически праздничным подарком. Еще больше удивляет то, что сложной, дорогой и по-настоящему интересной реконструкцией, восстановлением нашей исторической памяти сегодня заняты увлеченные историей американцы, а вовсе не русские. У нас на эту тему пока что выходит сплошная **«Правда о девятой роте»**.

P.S. Подробный рассказ о приключениях британцев Tripwire Interactive в Волгограде читайте со следующей страницы! ■

Будем ждать?

Сиквел самого достоверного экшена о Великой Отечественной войне, полностью посвященный Сталинградской битве.

Процент готовности: 40%

Большое волгоградское путешествие

Перевод с английского:
Алена Ермилова

Летом 2007-го три разработчика из Tripwire Interactive неделю провели в Волгограде: облазили заброшенные заводы, поплутали по степи, посетили места боевой славы и воочию убедились, что Россия — страна контрастов, где поразительное желание помочь соседствует с непробиваемой бюрократией. Вице-президент Tripwire Interactive Алан Уилсон рассказал нам о своих приключениях в России.

Будучи историком и изучив массу профильной литературы, я примерно представлял, какие они — русские. Война, голод, репрессии, суровая дисциплина, милитаризация, холодная война, наконец… Я ехал в Россию и знал, кого увижу. Суровый человек, полный решимости и внутренней силы, достойный потомок Жукова и Чуйкова, неприветливый и в глубине души несчастный — вот он, типичный русский, думалось мне. Но оказалось, что жертва холодной войны — это я, а не русские: не надо было смотреть в таких количествах фильмы про советских шпионов.

Настоящие, живые русские оказались совсем другими. Безумно довольные нашим приездом, безумно услужливые. Улыбчивые, смешливые. Стоило нам спросить любого — случайного прохожего, продавщицу на кассе, старушек у магазина — и они с радостью готовы были весь день водить нас по городу. Но каких трудов стоило убедить людей, что мы тут не простые туристы, охочие до сувениров, а историки!

Хардкорная история

Я всю жизнь занимаюсь историей Великой Отечественной войны (именно Великой Отечественной войны, а не просто Второй мировой. — ***Прим. «Игромании»***). И я не просто какой-то американкашка, который прибыл с другого конца света и сует нос в славную советскую историю. Я вырос в Великобритании и тридцать лет расшифровываю дневники советских комбатов, роюсь в архивах и с лупой рассматриваю военные фотографии. Иными словами, я хардкорный историк. И я хочу, чтобы в **Red Orchestra: Heroes of Stalingrad** все было достоверно, было как тогда, семьдесят лет назад.

Моделировать военный Сталинград очень тяжело. Например, одно из ключевых мест в игре — железнодорожный вокзал. Здание захватывали и отбивали много раз, непрестанно бомбили восемь месяцев — как тут понять, какая стена рухнула раньше, какая позже? Приходится заниматься историческим гаданием. У нас есть аэрофотосъемка, есть даже дореволюционные фотографии — мы выяснили, что к вокзалу постоянно что-то пристраивали. А значит, нельзя просто обрисовать здание по фотографии, приходится подбирать нужную форму колонн и «правильный» цвет камня для фасада, сверяться со справочниками той или иной эпохи.

Еще хуже с внутренним убранством зданий, с обстановкой на улицах, вообще с детализацией мелких объектов. Я видел довоенные фотографии, видел послевоенные — у меня в архиве 20 000 изображений, но от них толку мало. После первой же бомбежки от многих домов остались только остовы. Чем наполнять горящие руины? Какие стулья там были, какие столы? Где обычно стояла кровать, какого цвета были обои? Снимки-то у меня черно-белые. Или вот клумбы на улицах, палисадники — что за цветы там росли?

До поездки в Волгоград я понятия не имел, что в России есть культура покраски домов. Я слышал, что по указу царя одни здания красились в желтый цвет, другие — в зеленый… Но оказалось, что это целая цветосхема, и она кардинально отличается от привычной мне западной — мы используем совершенно другие сочетания цветов. Нам теперь придется отдельно поломать голову, как сохранить историческую достоверность, покрасить наш Сталинград в правильные цвета и не оттолкнуть при этом европейцев и американцев.

Сто грамм для храбрости

Однажды мы выбрались подальше в степь, чтобы взглянуть на местность вокруг села Орловка — в конце 1942 года там засели немцы и Красная Армия несколько раз безуспешно пыталась их оттуда выбить. Нам встретился хозяин земли — молодой парень на новом блестящем «Лэнд Ровере». Сначала он недовольно поинтересовался, чем мы тут занимаемся, но как только услышал, что мы историки, а не просто прохлаждаемся, тут же подобрел. Расплылся в улыбке, предложил показать, где еще ведутся раскопки, с жаром стал рассказывать про солдат…

Людям, которых мы встретили, было важно, что нас интересует их история. Они расцветали и оттаивали просто на глазах… не знаю, может, все дело в том, что мы летом приехали, а зимой на нас бы все кидались? Нам, правда, везде радовались: мы были на огромном зернообработочном комплексе, где русские и немцы сталкивались чуть не нос к носу, на Мамаевом кургане, который несколько раз отбивали то одни, то другие. Когда мы посетили музей-панораму «Сталинградская битва», директор музея так растрогался, что предложил нам на прощанье фронтовые сто грамм.

Но люди тут не питают иллюзий, почему Красная Армия героически удержала город: здесь все знают о приказе «Ни шагу назад!». Когда ты спрашиваешь, что происходило на этом месте, неизменно слышишь: здесь *стоял* взвод номер… эту высоту *держали*… здесь *стоял* боец… Что значит это «стоял»? «Стоял» — это что-то истинно русское. Нам, людям Запада, никогда не понять, как это — стоять насмерть, стоять так, как под Волгоградом стояла Красная Армия. Стоять за каждый кустик, за каждый метр, за каждую маленькую деревеньку.

Согласитесь, если бы не подписи, вы бы сразу и не поняли, где фотография, а где скриншот!

Это подземный ход, по которому люди спускались в укрытия, но наши художники никогда с таким не сталкивались — они решили, что это колодец или сточная труба, и заполнили ход водой.

Найти архивные фотографии нужных нам ракурсов непросто. И даже когда это получается, мы зачастую не можем их использовать. Вот, например, вокзал — у нас в игре он есть...

...но снимки сделаны в 1943-м, сразу после битвы, а в игре действие происходит в 1942-м. Приходится додумывать, какие разрушения более поздние, какие более ранние.

Здесь лежат советские солдаты

Пусть говорят про стратегическое значение Сталинграда, про амбиции Гитлера и про желание Сталина не отдать «свой» город любой ценой. Пусть. Я-то знаю, что в первую очередь эта битва не генералов, не главнокомандующих, а простых солдат — как фашистских, так и советских.

Немцы подошли к Сталинграду триумфаторами: еще бы, непобедимая 6-я армия вермахта, которая подмяла под власть Гитлера всю Европу от Парижа до Киева, — теперь она у Волги, почти на границе с Азией! Но чем дольше немцы топтались на правом берегу Волги, тем больше они разуверялись в собственной несокрушимости. И когда в октябре 1942-го, после трех месяцев кровавой бойни, немецкие солдаты захватили 90% города, но так и не смогли взять его целиком, они пали духом.

У советских бойцов выбора не было вовсе: они просто не могли сдать город и вгрызались в эту землю. Как они это делали, где они укрывались? После массированных немецких бомбардировок летом 42-го в Сталинграде уцелела пятая часть всех строений 0 от города остались горящие руины. Это, кстати, сослужило немцам плохую службу: техника застревала на заваленных обломками улицах, а советские снайперы прятались в полуразрушенных подъездах, в лабиринтах домов — ведь это был их родной город.

Бюрократическая машина

Чем сильнее нам помогали простые русские люди, тем сильнее огрызалась государственная бюрократическая машина. Русская бюрократия — это непробиваемая трехсотонная черная горилла.

Тракторный завод, на котором рабочие чинили танки прямо во время битвы, сейчас охраняется. Нам нужно было в архив, и еще в Штатах мы все согласовали с директором. У нас с собой были распечатки нужных документов. Показываем охраннику:

— Nyet.

— Почему «нет»?

— У нас нет ваших документов.

— Да есть — вот же у меня копии.

— Nyet, *у нас* нет ваших документов.

— Но ведь ваш директор...

— Это *не мой* директор. Nyet.

Нас завернули прямо на проходной — в двух шагах от заводского архива. Так обидно.

Квинтэссенция русской жизни

- Проклятая бюрократия. Ничего с ней не сделаешь. Просто учишься пожимать плечами и придумывать обходные пути.
- Суши в Волгограде? Ну... да, почему бы и нет?
- Чертова жара, проклятая жара, особенно когда пять мужиков набились в раскаленную «Ладу».
- Квас — это, простите, что? Что?! *Хлеб*?
- Наблюдательный пост Людникова — это поразительно. Мы могли буквально топтаться по тому месту, где стояли советские воины, а дома нас бы и на выстрел сюда не подпустили. Вокруг вился бы высоченный забор, следили бы за каждой соринкой.
- Все эти солдаты, чьи тела до сих пор находят в степи, — боже, так много!
- Большой город. БОЛЬШОЙ.
- Эти русские — такие грубые, такие прямые: «Нет. Ты не прав. Дурачина», — ну почему не сказать то же самое, но с улыбкой?
- Зерновой элеватор — огромное, пыльное здание, зрелище просто ошеломляющее, особенно когда вокруг жара такая, что плавится асфальт и к железу не прислониться. Мы вскарабкались наверх, выбрались на крышу — восемь этажей над землей — дух захватывает!

■■■

Мы были на артиллерийском заводе «Баррикады». Там есть островок земли, куда не ступали немцы, где выстояла полуокруженная дивизия под командованием полковника Людникова. *Как*? С точки зрения военных, это просто смешной клочок земли. Чем думали немцы? Им оставалось пройти всего ничего — а они сдались. Говорю вам, это была битва солдат, а не генералов. И немецкие солдаты не нашли в себе сил, чтобы в финальном порыве выгрызть эту землю у русских. Только побывав в Волгограде, я по-настоящему это почувствовал. У нас будет игра не о том, как схлестнулись два режима, а о том, как солдаты бились за клочки опаленной земли.

P.S. Если у вас есть фотографии Сталинграда в 1920-1950-е годы и вы хотите помочь **Tripwire Interactive**, пожалуйста, присылайте их на ящик ***leka@igromania.ru*** с пометкой «Фотографии Сталинграда». ■

У меня есть весь фотоархив «Совинформбюро», посвященный Великой Отечественной. И особенно меня восхищают работы Георгия Зельмы - вы видели журнал «Советское фото»?

Сейчас у нас готовы только железнодорожный вокзал и зерновой элеватор. Зато гляньте, как вокзал в игре похож на настоящий!

СССР

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Шутер

Издатель
Bethesda Softworks

Разработчик
Rebellion Developments

Издатель в России/локализатор
1С

Похожесть
- Серия Manhunt
- The Punisher

Мультиплеер
Без подробностей

Сайт игры
www.bethsoft.com

Дата выхода
2009 год

DICK MARCINKO

ROGUE WARRIOR

Линар Феткулов

За десять лет слово «клюква» почти утратило свое обидное значение, сегодня это осознанный художественный прием. Главной «клюквенной» игрой последней пятилетки, безусловно, является **Red Alert**. Но недавно возникла угроза полномасштабного возвращения настоящей «клюквы», равных которой история еще не знала. Приготовьтесь к **Rogue Warrior**.

Капитан Америка

Северная Корея. Атомная бомба. Русские в ушанках с кокардами на половину лба. Посреди всего этого — обильно матерящийся мужчина в летах. Волосы заплетены в косицу на манер Стивена Сигала. В руке — нож, который он при первом удобном случае засаживает врагам в лоб. Все это мы, в общем-то, проходили. За исключением того факта, что на презентациях игры живой прототип главного героя, глядя на экран, говорит: «О да, вот именно так я его и убил!»

Свирепый бородач, изображенный на скриншотах, — вполне конкретный человек, Ричард Марсинко. Так что «прототип» в данном случае неподходящее слово, главный герой — это и есть он, Ричард. В конце 60-х Марсинко служил во Вьетнаме, в 80-х под его руководством было сформировано особое подразделение отряда «Морских котиков», которое он же возглавил. За тридцать лет службы Ричард принял участие в огромном количестве боевых операций, был награжден всевозможными правительственными наградами. То есть это вполне значимая фигура для вооруженных сил США, созданная им SEAL Team Six — первая оперативная группа, предназначенная для борьбы с терроризмом.

На пороге старости с Марсинко произошла чудесная метаморфоза — он не стал, как это часто бывает, министром, губернатором или консультантом. Выйдя на пенсию, он принялся строчить мемуары. Причем такие, что в написанное верилось с большим трудом. Спустя некоторое время его книги обросли предметами фанатского культа вроде игрушечных пластмассовых «ричардов» или одноименных боевых ножей. Ну а теперь вот настала очередь компьютерной игры.

На самом деле игра Rogue Warrior ждет своего часа вот уже три года. Изначально разработкой занимались **Zombie Studios** (см. по соседству превью на их **Saw**). Планировался серьезный тактический экшен, который можно было проходить кучей способов: детально продумывать каж-

Еще пара таких скриншотов, и у нас случится разрушительный приступ американофобии.

Теперь в это трудно поверить, но когда-то Rogue Warrior задумывался как приличный шутер.

дую операцию, распределяя обязанности между подчиненными, или, сдав товарищей на попечение AI, ввязаться в жаркую перестрелку. Отдельно обещались ловушки для врагов вроде заминированного транспорта. Игра использовала перспективнейшую (три года назад) технологию **Unreal Engine 3**, поддерживала громадные открытые пространства. На них предполагалось разыграть массу случайных стычек, каждая из которых происходила бы при новых обстоятельствах.

Через пару лет Rogue Warrior перестала подавать признаки жизни: издатель пришел к заключению, что игре не хватает характера (характера Ричарда Марсинко). Действительно, кроме периодически мелькавшей в кадре косички, в прежнем Rogue Warrior не было и следа его знаменитой харизмы. То ли дело теперь. Как стало известно буквально в апреле, разработку перепоручили англичанам **Rebellion Developments**, которые сейчас заняты **Aliens vs. Predator 3** (см. нашу позапрошлую обложку). Rebellion не растерялись и, кажется, переделали Марсинко из своего Хищника.

Нож в спину

Новая команда тонко чувствует суть проекта. Они прямо заявляют, что мемуары Ричарда — приблизительно на восемьдесят процентов, цитируем, «bullshit» (то есть чушь собачья), и потому строго следят, чтобы этот самый bullshit переехал в их игру.

Нынешний Rogue Warrior — это шутер от первого лица с возможностью использовать укрытия (тут камера традиционно меняет ракурс и переезжает на плечо к Марсинко). По нашей просьбе разработчики составили полный список умений Ричарда: «Вы сможете бегать, приседать и целиться во врагов в перспективе от первого лица. Сидя в укрытии — выглянуть оттуда или стрелять вслепую». Впечатляет.

Помимо этого Rebellion Developments намекают на некий тактический элемент. Если игроки уничтожат генератор, во всем здании погаснет свет, отчего станет легче расправляться с врагами, используя прибор ночного видения. Но все мы понимаем, что в своем нынешнем виде Rogue Warrior затевается не ради тактики и стрельбы. У Rebellion имеется два главных предмета для гордости — контекстуальные убийства и контекстуальные… ругательства.

С первым, казалось бы, все более-менее понятно: идиотские, неправдоподобные, нарочито жестокие расправы над врагами — обязательный атрибут практически всех трэш-экшенов со времен **The Punisher**. Вы, конечно, можете просто расстреливать противников, но разработчики желают, чтобы игроки подкрадывались к ним сзади и убивали одним движением. Неприятеля можно сбросить в лестничный проем или сломать ему хребет. Особым пунктом идут приемы с ножом. Ричард тычет им в самые разные части тела: лоб, глаз, горло и кто знает куда еще — разработчики готовят аж двадцать пять видов смертельных анимаций.

С контекстуальными ругательствами все несколько сложнее. Как выясняется, для различных игровых ситуаций заготовлено огромное количество матерных выражений, которыми Марсинко комментирует происходящее. Например, выключив свет в комнате, а затем прикончив растерявшегося врага, Ричард произнесет что-то вроде: «Первое апреля — никому не верю, $%@^». Это не заскриптованная ситуация — при других обстоятельствах Марсинко вполне мог бы сказать что-нибудь другое.

Выражение на все случаи жизни — «total goatf*ck», его герой будет декларировать часто и со вкусом. Наиболее адекватный перевод — «полный кабздец» — пожалуй, исчерпывающим образом описывает и саму игру.

■■■

Логично было бы предположить, что игру про Ричарда Марсинко озвучит сам Ричард. В ответ на это разработчики глубокомысленно заявляют: «Одно дело — убивать людей; другое — озвучивать это!» Именно поэтому им потребовался профессиональный актер, которым стал очень удачно восставший из пепла… Микки Рурк (см. его в недавнем «Рестлере»)! Rebellion утверждают, что добрую половину матерных прибауток Рурк придумал сам, прямо в студии.

Во всей этой, безусловно, удивительной истории больше всего поражает имя издателя. Как вы думаете, кто решил переделать серьезный тактический шутер в симулятор сквернословящего выковыривателя глаз? А это ни много ни мало **Bethesda Softworks**! Вот уж действительно — неисповедимы пути. ■

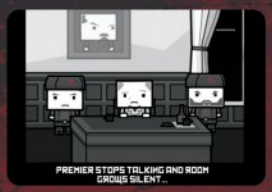
Если бы Том Клэнси сделал себя героем каждого произведения — как раз получился бы Rogue Warrior.

Кокарда мерцала адским пламенем

Три грядущие «клюквы»

Modern Warfare 2

В сиквеле самой популярной части Call of Duty градус клюквы явно будет выше. В первом рекламном ролике предполагаемые террористы произносят: «С нами Бог», а потом устраивают перестрелку; в следующем тизере в кадр влетает снегоход с красной звездой на борту; фамилия главного злодея — Макаров.



Hitlers Must Die

Инди-аркада от Cryptic Sea. Двухмерный человечек бегает по разрушаемым уровням, сражается с полчищами врагов. На первый взгляд, заурядный проект, если бы не идейная подоплека. Главный герой — советский суперагент, который должен спасти Motherland от армии клонированных гитлеров.

Singularity

Перспективный шутер про управление временем, место действия которого — тайная советская база Katorga-12. Количество серпов, молотов и звезд на квадратный метр территории зашкаливает, они встречаются как поодиночке, так и вписанные друг в друга. Одного из основных врагов зовут Zek. На пришедшем в редакцию промопостере значился портрет Сталина и слоган: «Ужасная мощь».

Будем ждать?

Трэш-экшен по мотивам сумасбродных мемуаров морского пехотинца. Озвучен Микки Рурком.

Процент готовности: 60%

A&S В разработке будем ждать?

ЖАНР СИМУЛЯТОР ЖЕРТВЫ
ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК ZOMBIE STUDIOS
ПОХОЖЕСТЬ THE THING, СЕРИЯ MANHUNT, СЕРИЯ SILENT HILL
МУЛЬТИПЛЕЕР ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ WWW.KONAMI.COM/GAMES/SAW
ДАТА ВЫХОДА 23 ОКТЯБРЯ 2009 Г

SAW

В 2003 году студенты Мельбурнской киношколы Джеймс Ван и Ли Уонелл, фанаты фильмов ужасов (и Дарио Ардженто в частности) написали сценарий фильма с незатейливым названием «Пила» и сняли в качестве иллюстрации короткометражку, для которой одному из них пришлось надеть себе на голову медвежью ловушку. Сценарий отослали в Голливуд, откуда пару месяцев спустя пришло предложение: полный метр, бюджет — $1,2 млн (по нынешнем меркам — ничтожный). В качестве единственной декорации дебютанты приспособили бывшее складское помещение, съемки шли всего восемнадцать дней, репетиций не было. Сыгравший загадочного Конструктора Смерти актер Тобин Белл лежал на полу неподвижно шесть дней — было решено не использовать манекены для изображения трупов. Когда стало ясно, что некоторые сцены надо переснимать, а актеры уже заняты в других фильмах, Ван и Уонелл достали парики и сыграли все сами.

Так был создан самый успешный хоррор-франчайз в новейшей истории кино. Сегодня «Пила» — феномен калибра «Кошмаров на улице Вязов» и «Пятницы, 13-е». Первая часть собрала $102 млн в мировом прокате, а на всех причастных рухнули статусы суперзвезд. В этом году выходит шестой (!) фильм серии. Впервые в истории жанра миллионы принес маньяк не потрошащий, но философствующий молотом. На сегодня Saw — второй (после трилогии **Blair Witch Project**) хоррор, по которому авторы с усердием бурильной установки пытаются сделать действительно интересную игру. Пока, кажется, получается.

Тренинг лояльности

Несмотря на фирменное насилие (людям в кадре буквально разрывает голову, некоторые оперируют друг друга без наркоза), «Пила» — моралистический хоррор. Все без исключения его части повествуют о злоключениях героев, попавших в ловушки маньяка по имени Конструктор Смерти (настоящее имя — Джон Крамер). Логика следующая — если, на взгляд палача, жертва себя вела недостойно — воровала, принимала наркотики, не ценила семью, томилась в тюрьме, — то на жизнь ей наплевать.

А раз так, то он ее похищает и засовывает в смертельную конструкцию: например, заставляет продираться сквозь заслоны колючей проволоки за ключом или выкалывать себе глаза, чтобы выжить. Все это Конструктор бесхитростно именует «игрой» и для решения головоломки устанавливает мизерный лимит времени — одну-две минуты. Не успел — жесточайшая смерть. Те, кто выжил, переживают катарсис, выходят на свет другими людьми и вроде как учатся ценить свою никчемную жизнь.

Параллельно с демонстрацией изуверств, любая серия рассказывает также про охотящихся на маньяка полицейских, которые в конечном счете тоже отправляются на свидание с

Таким кадром открываются практически все части «Пилы».

Выглядит интерактивная «Пила» как и положено — грязно, сыро и на движке Unreal Engine 3.

ДВОЙНАЯ ПИЛА

Сюжет игры вкраивается между первой и второй частями фильма. В этом заявлении есть известная доля лукавства: все части «Пилы» связаны между собой по принципу мозаики. Фрагменты, раскрывающие тайну первого фильма, есть в каждом из последующих продолжений. Оригинальная «Пила» 2004 года повествовала о запертых в грязном туалете фотографе и докторе. На руках — цепи, посередине комнаты — труп с мозгами наружу. На первый взгляд герои незнакомы, но в течение фильма каждый понимал, что связан с жизнью другого, причем не самым приятным образом. В третьем фильме стало известно, что подстроивший эту ситуацию Конструктор Смерти работал не один, а с напарницей, которую мы (возможно) тоже увидим в игре. В четвертой и пятой выяснилось, что был еще и напарник мужского пола.

Конструктора схватили лишь во второй части, поэтому в игре мы его, скорее всего, не убьем. Зато именно в сиквеле «Пилы» герои попали в заброшенное здание, из которого нужно было выбраться. Дружественные герои и предатели, постоянные ловушки вроде ямы со шприцами и спрятанным там ключом, зашитые в диваны аудиокассеты, разбросанное по углам оружие — вне всяких сомнений, именно сиквел

Мефистофелем. И так вот уже пять фильмов — садизм, четкая, пускай и односложная философия и мозаичная история.

Как и «Ведьма из Блэр», «Пила» — не самый очевидный кандидат на превращение в компьютерную игру. Загаженные и напичканные ловушками помещения, запрятанные аудиокассеты с подсказками маньяки очень, очень много диалогов. Из такого набора с легкостью собирается классический квест, но это не тот жанр, на котором сегодня зарабатываются миллионы. Тем не менее **Saw**, которая выходит в этом году в унисон с шестой частью фильма (под Хеллоуин), — далеко не квест. Мы поговорили с **Zombie Studios** (см. их **Shadow Ops: Red Mercury**) о том, что будет представлять собой интерактивная «Пила».

КАКАЯ БОЛЬ!

Сюжет — традиционная для сериала история. Мы (в роли детектива Дэвида Тэппа) приходим в сознание на стуле, в грязном туалете, с огромным медвежьим капканом на голове. Как выясняется, за Конструктором Смерти детектив охотился долгие годы. И, по мнению маньяка, потерял в этом фанатичном стремлении смысл жизни: развелся с женой, заработал невроз, лишился напарника, разрушил карьеру. Теперь ему предлагается проверить свою волю к жизни и снять пресловутый капкан.

Тут притаился первый и пока что последний откровенно неприятный сюрприз. В кино решения головоломок жертвам давались с огромным трудом. Например, очутившейся в таком же устройстве наркоманке Аманде Янг пришлось вырезать ключ из желудка живого человека. В игре все гораздо проще: мы вскакиваем со стула и начинаем, буквально, раскачиваться из стороны в сторону. Игроку в этом время предлагается остервенело крутить аналоговые стики на геймпаде: сначала влево, затем вправо. Покрутили — герой отбросит капкан в сторону. В Zombie Studios подобные зарисовки называют action puzzles, мы знаем их как мини-игры или quick-time events. Как бы они ни назывались, ни одна из ловушек фильмов не отличалась подобной гуманностью по отношению к жертвам.

Избавившись от угрозы, детектив осматривается в ванной и видит размазанные по стене знаки. Выключает свет, смотрит в зеркало — знаки соединяются с другими закорючками. Отходит левее — и знаки собираются в числа, которые затем вводятся на кодовом замке в кабинке. То есть вторая после мини-игр составляющая Saw — это все-таки классические головоломки.

Традиционные и не сильно интригующие пазлы Zombie Studios планируют оживить за счет так называемой «шкалы боли». Это такой специальный датчик, указывающий болевой порог, который нельзя переступать. Например, когда Тэпп сунет руку в забитый использованными шприцами унитаз, на дне которого лежит ключ, игра покажет сантехнику в разрезе, а нам придется маневрировать ладонью между игл так, чтобы герой не умер от болевого шока.

Плюс, конечно, экшен (от третьего лица). Тэпп бродит по заброшенному зданию (построенная на рубеже веков психиатрическая лечебница), ищет оставленные Конструктором подсказки и старается по возможности остаться в живых — комнаты напичканы жестокими ловушками и, что не менее страшно, людьми. Все прочие обитатели лечебницы — такие же, как вы, жертвы Конструктора, которым удалось решить свою головоломку. С ними обещают свирепые, грязные и жестокие драки — с применением подручных средств, вроде доски с гвоздями. Орудия смертоубийства не вечны, они ломаются после длительного применения. Зато из отдельных деталей можно соорудить свое персональное приспособление.

Самый интересный сюжетный фокус, благодаря которому Saw из хоррор-зарисовки превращается в пособие по экстремальному экзистенциализму, состоит в том, что большинство встреченных вами персонажей — личные знакомые главгероя. Многие из которых изрядно ему насолили. С некоторыми получится подружиться, другие постараются перерезать вам глотку. Как утверждают авторы, запятую в предложении «казнить нельзя помиловать» предстоит поставить именно нам.

■■■

Нравственный выбор в свое время отлично проиллюстрировала одна из частей фильма: одержимому жаждой мести отцу нужно было простить людей, виновных в убийстве его сына. И не просто простить, а, например, сжечь любимые игрушки ребенка, чтобы достать нужный для снятия наручников ключ. Подобные ситуации, скорее всего, будут и в игре. Поговоривший с нами продюсер Zombie Studios Джон Уильямсон утверждает, что его «Пила» — не про мясо, а про моральный выбор: «Мой любимый геймдизайнер — Сид Мейер — говорит, что игра — это последовательность интересных выборов. Вот и у нас так. Мы знаем, к чему идем».

Как бы там ни было, а человек, цитирующий Сида Мейера, просто не имеет права сделать плохую игру. В противном случае его ожидает самая изощренная пытка, какую только можно себе представить. Уж мы постараемся. ■

Кукла Билли традиционно будет зачитывать нам обличительные речи и давать сомнительные подсказки.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ХОРРОР ПО МОТИВАМ САМОГО УСПЕШНОГО КИНОСЕРИАЛА ДВУХТЫСЯЧНЫХ: САДИЗМ, ГОЛОВОЛОМКИ И ЭКШЕН В РАВНЫХ ПРОПОРЦИЯХ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
- Шутер
- Ролевая игра

Издатель
2K Games

Разработчик
Gearbox Software

Похожесть
- Hellgate: London
- BioShock

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.borderlandsthegame.com

Дата выхода
2009 год

Олег Ставицкий

BORDERLANDS

В этом мире есть не так много людей, которые позволяют себе практически безнаказанно для собственной репутации не держать слово. И к ним, безусловно, относится Рэнди Пичфорд — здоровенный тридцативосьмилетний американец с улыбкой и повадками пятнадцатилетнего школьника. Наряженный в вызывающую гавайскую рубашку, честно смотря в глаза, Пичфорд может сообщить вам, что его игра непременно выйдет в этом году. И вы обязательно поверите — так, должно быть, верят родители, когда им обещают вернуться не позже десяти вечера и ни в коем случае не пить спиртного. Своей подкупающей тинейджерской искренностью Пичфорд в разное время загипнотизировал многих уважаемых издателей: **Ubisoft** (см. бесконечные переносы **Brothers in Arms: Hell's Highway**), **Sega** (см. **Aliens: Colonial Marines**, которые гарантированно не выйдут в этом году), а теперь вот **2K Games**.

По правде говоря, было совершенно очевидно, что **Borderlands** — самый масштабный и амбициозный на сегодня проект **Gearbox Software** — не выйдет в 2008 году. Необъятная планета Пандора, 600 000 единиц оружия, сотни квестов, гигантский мир, заезды по соляным пустошам — Borderlands в равной степени походит на все шутеры с генерируемым содержимым: **Far Cry 2**, **Xenus**, **Hellgate: London**, наконец. Этот поджанр не первый год берут приступом, и за все время он поддался только украинцам **GSC Game World**, да и то с некоторыми оговорками. Пичфорд упоенно вещал на презентациях о том, как они долго сочиняли генератор оружия, о том, как вы никогда не найдете в его игре два одинаковых сундука, как они переносят динамику и темп **Diablo** в шутер. Но на экране все это время демонстрировался типовой и далеко не самый красивый жанровый представитель. Мы могли долго рассказывать о том, что это будет очень круто, но самим приходилось больше верить Пичфордовым обещаниям, чем увиденному. До сегодняшнего дня. В апреле 2009 года Gearbox объявили о тотальной смене визуального стиля в Borderlands.

Пластическая хирургия

Слухи о том, что Borderlands станет cell-shading-игрой, ходили всю весну, но в это трудно было поверить: одно дело — переодеть в новые текстуры линейный шутер, и совсем другое — полностью сменить стиль огромному проекту с открытым миром. Тем не менее, когда в редакцию пришли первые промоскриншоты, мы несколько опешили: перед нами была совсем другая игра. Изменилось все: стиль, модели, текстуры, настроение. Из серого клона «Безумного Макса» Borderlands за один день

Вот это ходячее гнездо мы видели еще два года назад, на первом закрытом показе Borderlands. С тех пор, как видно, монстр научился стоять на задних лапах.

Если верить Пичфорду, художники перерисовали все, включая вот эти указательные знаки.

Пропорции, похоже, тоже были пересмотрены: жуки в прошлой жизни выглядели в два раза меньше.

превратилась в яркий, самобытный шутер. По этому поводу пришлось срочно снять трубку, попросить к телефону Пичфорда и попросить его прокомментировать произошедшее.

«Знаете, меня всю жизнь поражало, насколько внешний вид игры отличается от того, что рисуют концепт-художники: это всегда колоссальная разница! Я все время смотрел на наши концепты и думал: «Вот это действительно круто!» Но в реальности Borderlands выглядела совершенно по-другому. Так что когда у нас появилось больше времени для работы над игрой, мы решили, что это отличная возможность сменить внешний вид. Причем, я подчеркиваю, речь не о косметических изменениях, мы говорим о полной смене артдирекшена! Переделано все: шейдеры, модели, текстуры, анимация. Картинка, которую мы получили в итоге, гораздо ближе к тому, что нарисовали на стадии прототипирования наши художники. Это далеко не cell-shaded. То, что у нас вышло, мы называем concept art style», — сходу начинает Пичфорд.

Благодаря новому стилю Borderlands действительно заметно выделяется на общем жанровом фоне. Но гораздо важнее то, что в нее стало проще и интересней играть. Borderlands — это, напоминаем, игра, в которой нет ни одного заранее придуманного дизайнерами оружия. Все, что вы находите, заряжаете и направляете в сторону врага, генерируется игрой по хитрым алгоритмам. Тут Gearbox пытались прокатиться на хвосте у самого актуального RPG-тренда — наглядности. По замыслу Пичфорда, патроны, убойную силу и прочие характеристики каждой из шестисот тысяч разновидностей оружия в Borderlands можно было определить на взгляд, не обращаясь к численным характеристикам. Проблема в том, что в реальности это работало плохо: серые пушки сливались с серыми бандитами, и понять, кто там что сжимает в руках, было довольно проблематично. Теперь все по-другому: вы издалека сможете опознать оружие в руках врагов и, соответственно, принять какое-нибудь важное тактическое решение.

«Все стало ярче, наглядней: вы без труда отличите автоматы по продаже патронов от регистрационной станции и доски с объявлениями, на которой можно взять квест. У нас получилось сделать игру наглядней, вы четко понимаете, какой объект получится подобрать с пола (или с будущего трупа), а какой — нет. Когда у вас игра про сотни тысяч пушек, когда за одну перестрелку на пол падает куча предметов, очень важно сделать так, чтобы игрок на взгляд мог определить ценность того или иного объекта», — хвастается Пичфорд.

Езды в Borderlands будет изрядно, но Gearbox по поводу этой составляющей предпочитают отмалчиваться.

Расширяя пространство борьбы

Тем временем Borderlands из разрозненных составляющих постепенно складывается в цельное произведение. В частности, более-менее становится понятна ее ролевая система. То, что из каждого убитого врага, на манер Diablo (которая, напомним, ходит у Gearbox в главных источниках вдохновения), вылетают надписи типа +25XP и что героя можно будет прокачивать в специальных терминалах (см. **BioShock**), — это было давно известно. А вот что у Borderlands будет специальная классовая система (см. **System Shock**) — это уже интересней. До сегодняшнего дня были анонсированы три класса: Роланд (солдат), Мордекай (охотник) и Лилит (сирена). Теперь к ним официально добавился Брик (силач), который специализируется на ближнем бое. Каждый герой обладает своим набором характеристик, своими уникальными перками и уникальными же ударами. Пичфорд очень неохотно вникает в RPG-детали Borderlands, но совершенно очевидно, что ее ролевая механика будет сложнее, чем мы привыкли видеть в современных шутерах с амбициями.

В общем, при всех сомнениях, Borderlands по-прежнему значится в списке самых интересных и многообещающих проектов этого года. Ближайшее свидание у нас назначено на июнь, E3, куда Пичфорд обещает привезти свежий билд игры.

■■■

Главный вопрос, который сегодня адресуют Gearbox все — и пресса, и фанаты на форумах, — что с врагами? Сотни тысяч единиц оружия — это прекрасно, но из них надо по кому-то стрелять. За два года, прошедшие с анонса игры, мы видели буквально четырех представителей фауны Пандоры: бандитов, каких-то ползучих жуков, крылатых птеродактилей и их огромное живое гнездо. Пичфорд с присущим ему подростковым задором сообщает: «На планете есть сразу несколько противоборствующих фракций, а также кипит богатая, разнообразная биологическая жизнь. Понимаете, дело даже не в количестве монстров, а в том, насколько крутыми они у нас вышли. Там половина тварей даже не пытается вас съесть. Они просто придуманы нами, потому что они… ну, крутые!» Ну что ему на это скажешь? ■

Будем ждать?

Рэнди Пичфорд встречается с Киром Булычевым: Borderlands, масштабный ролевой шутер, меняет внешний вид и становится подозрительно похож на «Тайну третьей планеты».

Процент готовности: 70%

Александр Кузьменко

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО 2009

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ НА ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ГЛАВНОЙ ИГРОКОРПОРАЦИИ ПЛАНЕТЫ

За несколько недель до начала E3 главная мировая игрокорпорация **Electronic Arts** провела в Лос-Анджелесе второй, теперь уже ежегодный EA3 — смотр своих самых лучших продуктов. Основные имена все те же: **Battlefield**, **Need for Speed**, **Madden** (в силу того что в Америке футболом называют совсем другую игру, его феномена нам не понять) и, естественно, **The Sims** со всеми производными.

Впрочем, у этой, годами не менявшейся, привычной, как Брежнев, и вполне гармоничной картины относительно недавно появилась и обратная сторона. В последние годы в EA активно взялись расширять собственное портфолио так называемыми «новыми IP». Эти самые «ай-пи» (аббревиатура от *intellectual property*, т.е. «интеллектуальная собственность») — суть новые вселенные и концепции, которые в случае успеха легко превращаются в сериалы. Это, например, **Dead Space**, **Saboteur** и **Dante's Inferno** — о них мы уже писали во всех подробностях, но на EA3 впервые увидели живьем.

Кроме того, в Electronic Arts наконец поняли, что «культовая игра» в портфолио — это тоже очень неплохо. Именно по этим соображениям EA пригрела Тима Шейфера после того, как его вместе с **Brutal Legend** в прошлом году попросили из **Activision-Blizzard**. Как выяснилось, это было чуть ли не самое правильное решение в современной истории корпорации — шейферовская игра в жизни оказалась даже лучше, чем мы надеялись.

Наконец, третий и последний EA-тренд: если сериал умирает, не нужно бояться его реанимировать. Именно это и случилось с **Need for Speed: Shift**, которая сегодня напоминает что угодно, только не собственно Need for Speed.

В общем, кто бы мог подумать, что компания, которую еще пять лет назад за глаза звали «индустриальной осью зла», к 2009 году станет чуть ли не главным экспортером новых, интересных имен и названий.

MASS EFFECT 2

Жанр
Ролевая игра
Разработчик
BioWare
Дата выхода
Зима-весна 2010 года

В отличие ото всех остальных игр в нашем обзоре, **Mass Effect 2** не соответствует ни одному из новых EA-трендов. Это обычный сиквел, который сделан по простому принципу «берем все, что было хорошо, и во второй части делаем то же самое, но в два раза больше». Впрочем, в случае с продолжением Mass Effect другой подход был вряд ли нужен: потенциала, заложенного в первой серии, легко хватит на всю запланированную трилогию.

Mass Effect 2 делается с размахом сиквела большой фантастической эпопеи. В качестве ориентира предлагается брать пятый эпизод классической трилогии «Звездных войн» — «Империя наносит ответный удар». Продолжение обещает быть более мрачным, психологичным и жестоким, а эпичность происходящего перейдет все разумные пределы. Первая же сцена, которую мы видели в Mass Effect 2, открывается шикарной панорамой мегаполиса будущего. Командир Шепард, сидя в кресле летающего автомобиля, проносится мимо гигантских небоскребов и попутно получает инструктаж касательно следующего задания — вся сцена вместе с диалогами занимает от силы три минуты, но по масштабу она превосходит все финальные спецэффекты первой части.

По понятным причинам подробности сюжета не разглашаются: Шепард по-прежнему единственный в галактике представитель человеческой расы, который носит звание Спектра и работает лично по приказам Галактического совета. В начале второй части ему поручается некая миссия» по расследованию деятельности межгалактической корпорации Cerberus. Естественно, ближе к середине выяснится, что проблема значительно больше. Теперь галактике угрожает нечто куда более серьезное, чем древняя раса разумных механизмов.

Механика игры практически не изменилась, добавились только мелочи, которых раньше так не хватало. Скажем, система диалогов стала еще разнообразнее — теперь выбирать варианты ответов можно даже во время неинтерактивных сцен. Правда, в этом случае соображать придется быстро: если вы не успеете вовремя выбрать нужную реплику, Шепард сделает это сам. Кроме того, в Mass Effect 2 во время диалогов можно будет гораздо чаще стрелять по собеседнику или просто набрасываться на него с кулаками — первая часть позволяла себе такое всего пару раз.

Боевая система была отполирована и доведена до ума. Во время боя можно отдавать приказы напарникам без включения паузы, а самые часто используемые пси-способности вешаются на горячие кнопки. Казалось бы — мелочи, но 90% сражений играются бодрее и динамичнее. Из оружия появился новый класс тяжелых пушек. Но в действии нам показали только некую футуристическую базуку, которая за один выстрел уничтожает все в радиусе 20 метров.

Выбор, который постоянно совершает Шепард, теперь влияет не только на его карму и некоторые сюжетные линии, он может завести сценарий в тупик и даже привести к смерти героя. В качестве примера нам показали сцену из середины игры (предупреждаем, сейчас будет спойлер!), в которой корабль Шепарда — «Нормандия» — попал в засаду и был распилен пополам вражьими лазерами. Пока команда в панике бежала к спасательным шлюпкам, у Шепарда появлялся выбор — отправиться за ними или идти спасать пилота Джокера. Суть выбора в том, что спасти Джокера удастся только ценой своей жизни: вы можете перебрать все варианты диалогов, пробежать по всем палубам горящей «Нормандии», но в итоге все закончится сценой, в которой Шепард, припадочно тряся руками, улетает в космос в разбитом скафандре.

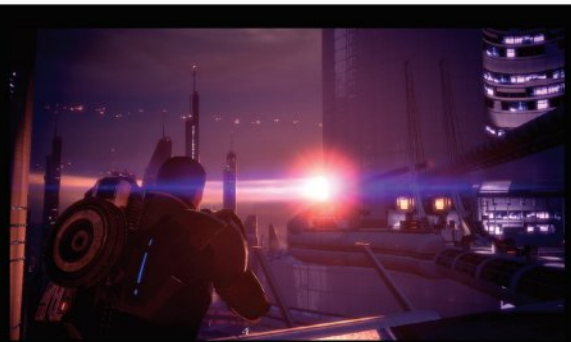
■■■

Самое интересное — авторы утверждают, что вышеозначенного эпизода с гибелью «Нормандии» можно было избежать. Если бы раньше Шепард совершил другой выбор, то сюжет мог завести его команду в другой уголок галактики. Это еще не пресловутый «полностью нелинейный сюжет», но уже что-то очень похожее. ■

Будем ждать?

■ По-прежнему главная sci-fi RPG в мире.
■ Сюжет — мрачнее, Шепард — злее, новая угроза для галактики — страшнее.
■ Можно использовать сохраненные игры от первой части.

В Mass Effect 2 появится расчлененка: у роботов отлетают конечности, они поливают землю маслом и ползут к вам после того, как вы отстрелите им ноги.



Осознав свои ошибки, авторы обещают сделать несюжетные путешествия и исследования планет гораздо более разнообразными (и длинными!), чем в первой части.

BRÜTAL LEGEND

Жанр
Хеви-метал-экшен
Разработчик
Double Fine Production
Дата выхода
13 октября 2009 года

После демонстрации живого геймплея **Brutal Legend** дышалось с большим трудом. Все сорок минут, проведенные с этой игрой, мы смеялись практически без перерыва, так что от хохота слезились глаза, спирало дыхание и болел живот. Мы, конечно, предполагали, что у Тима Шейфера должно получится что-то небанальное, но не думали, что Brutal Legend окажется самой смешной компьютерной игрой последней пятилетки.

Для тех, кто пропустил наш эксклюзивный первый взгляд (см. «Игроманию» №12/2007), напоминаем, что речь идет о последнем проекте автора культового платформера **Psychonauts** и почти всех великих квестов **LucasArts**. В Brutal Legend на протяжении сорока часов высмеивается и пародируется вся непростая металлическая субкультура, металлисты и сам музыкальный жанр. А главный герой разговаривает голосом Джека Блэка, который, по признаниям Шейфера, в процессе записи постоянно отходил от текста и в итоге наимпровизировал чуть ли не две трети шуток, которые войдут в окончательный вариант игры.

Brutal Legend начинена юмором так плотно, что за постоянными приступами смеха как-то даже забываешь о том, что здесь есть открытый мир, развернутая система миссий, файтинг с комбо-ударами и вообще — геймплей. Я поймал себя на том, что, рассказывая о впечатлениях от Brutal Legend, старательно описываю одни и те же скетчи: как металлисты долбили лбами стены в каменоломне, как эмо заложили хардкорщиков, как герой Джека Блэка собирал хеви-метал-кар на одном вдохновении. Чтобы проникнуться специфическим юмором Brutal Legend, надо помнить, что все действие происходит в декорациях, будто срисованных с обложек альбомов вокально-инструментального ансамбля Cannibal Corpse: горы черепов до неба, гигантские МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ механизмы неизвестного назначения, вросшие в землю каменные ТИТАНЫ РОКА и тому подобные жанровые тотемы встречаются тут на каждом квадратном метре.

В перерывах между шутками, гитарными запилами, мотанием хаером и выбрасыванием в воздух «козы» все-таки происходит игра. Несмотря на то что мир Brutal Legend построен по заветам **GTA**, местная свобода ограничивается перемещением на рок-мобиле из одной локации в другую, а из прочих развлечений предусматривается только мордобой. Экшен, впрочем, весьма качественный. Со стороны происходящее очень похоже на слэшер: конечно, без вариативности **Devil May Cry** и зверства **God of War**, зато все работает буквально на четырех кнопках. Прыжок, удар топором, бросок медиатора (это наше местное дистанционное оружие) или залп молний из гитары — освоить всю систему, не считая комбо-ударов, можно за минуту.

По ходу повествования добавляются детали: спустя полчаса после начала игры вам уже выдают автомобиль (и мини-игру про то, как весело сбивать на дорогах всех врагов тяжелого металла!), а через час — поручают командовать небольшой армией рокеров. Впрочем, всей стратегии здесь — несколько команд: «Ко мне», «Стоять» и «В атаку!», а гоночная часть ни на что, кроме повода для автомобильно-рокерских шуток, не претендует.

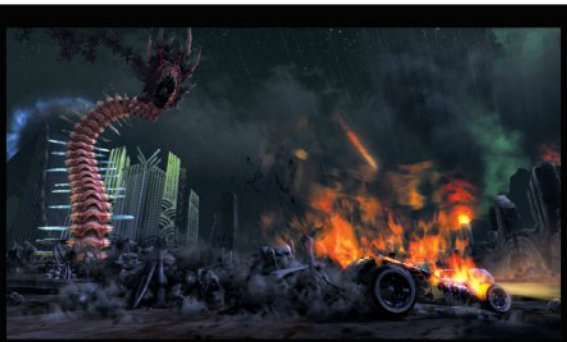
■■■

При всех прочих достоинствах, Brutal Legend могла оказаться хоть набором головоломок, хоть пошаговой стратегией. Тут особый, очень редкий случай: геймплей BL сугубо вторичен по отношению к художественному содержанию. Игра действительно легко выезжает на одних диалогах и Джеке Блэке. Для того чтобы получать от Brutal Legend удовольствие, достаточно чувства юмора и шапочного знакомства с объектом пародий (то есть метал-культурой во всех ее формах и проявлениях). Это, похоже, классическая «игра от Тима Шейфера»: то есть видно, что развлечение получается явно не для всех, но культовый статус и все спецноминации типа «Лучший сценарий года» можно присваивать хоть сегодня. ■

Будем ждать?

- Косухи, напульсники, хаера и гитары.
- Феноменальная плотность шуток на квадратный сантиметр.
- Тим Шейфер + Джек Блэк = потенциально самая смешная игра современности.

План восстания оказался под угрозой после того, как выяснилось, что армия повстанцев состоит из трех человек, двое из которых — групи с четвертым размером груди.



Несмотря на пламя, дым и пафос, для того чтобы победить этого босса, нужно просто ездить вокруг него кругами и вовремя нажимать на кнопку ускорения.

DANTE'S INFERNO

Жанр
Слэшер с чертями
Разработчик
Visceral Games
Дата выхода
Зима-весна 2010 года

Про **Dante's Inferno** мы писали сравнительно недавно. Если вы пропустили майскую «**Игроманию**», то коротко — EA справедливо рассудили, что в их линейке не хватает хорошей игры в жизнеутверждающем жанре «слэшер с чертями и жестью» (за образец тут можно взять **Devil May Cry** и **God of War**). В качестве культурологической основы для этого мракобесия была неожиданно выбрана «Божественная комедия» Данте Алигьери, которая в руках EA из пятисотстраничной сатирической эпопеи превратилась в нечто, напоминающее кинофильм «Армия тьмы».

Что самое интересное, несмотря на шутовство, Dante's Inferno не стесняется цитировать оригинал. Игра начинается со слов «*Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу*», после чего в этом лесу из-под земли вырываются демоны, и на экране начинается такая раздача, что дальше обращаться к первоисточнику не имеет смысла. Чтобы описать, как герой Данте свинчивает рога чертям и вырывает хребты демонам, бедному Алигьери в его средневековье не хватило бы никаких прилагательных.

По форме Dante's Inferno — смесь из **God of War** с его брутальщиной и **Shadow of the Colossus** с ее гигантоманией. На первом же уровне Данте переправляется через Стикс на костяной ладье, у которой на носу посажена лысая голова Харона с недобрыми красными глазами. Демоны пытаются заползти на палубу, герой размахивает огромной косой, по экрану летают руки-ноги, за бортом поднимаются столбы дыма и лавы, а за кадром надрывается симфонический оркестр. В общем, все хорошо, но как-то очень уж привычно.

Сюрпризы начинаются позже: в какой-то момент на лодку взбирается двадцатиметровый демон с чертом-наездником в седле, начинает дышать огнем и разламывать палубу кулачищами. Если убить седока и занять его место, игра резко сменит масштаб и в ближайшие пять минут демон под вашим руководством будет хватать и давить бесов метровыми ладонями, а под конец с корнем оторвет голову Харона и метнет ее куда-то в горизонт (камера при этом во всех подробностях демонстрирует, как у бедного лодочника вываливаются позвонки и хлещут фонтаны крови из глазниц).

Несмотря на масштабность постановки, практически вся игра организована по обычной для слэшеров схеме: дойдя до определенной точки уровня, вы попадаете в небольшое замкнутое пространство, и вам на голову начинает сыпаться нечисть. Сначала пять чертей, потом — пятнадцать, потом — рогатый демон, за ним — пять демонов, потом — пять демонов и пять чертей — и так до тех пор, пока всех не перебьете. В промежутках между боями Dante's Inferno врубает какое-нибудь отвлеченное жанровое развлечение (на E3 нам показали бег по обваливающимся мостам и головоломку с запертыми дверями), и так — на протяжении девяти гигантских уровней, по одному на каждый круг ада.

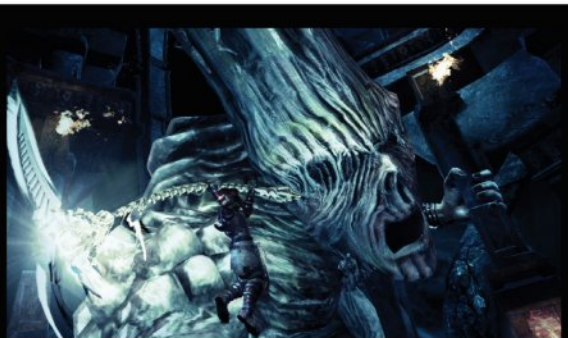
Боевая система покажется простой и привычной каждому, кто хотя бы раз в жизни пять минут играл в какой-нибудь слэшер. Все управление состоит из нескольких кнопок для нанесения различных ударов (как обычно, баланс сводится к выбору между «побыстрее, но послабее» и «посильнее, но помедленнее»), совершения прыжка, постановки блока и применения оружия дальнего боя. С последним небольшой сюрприз: там, где герои Devil May Cry доставали револьверы, а Кратос из God of War метал молнии, Данте орудует огромным золотым крестом, что на удивление гармонично вписывается в общую шизофреническую стилистику.

■ ■ ■

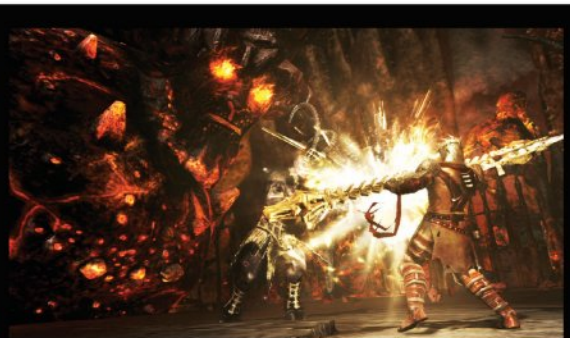
Если не принимать близко к сердцу беспардонность, с какой авторы пересматривают творческое наследие Алигьери, то у EA пока выходит на удивление ладный слэшер с дорогой постановкой, страшными чертями, гигантскими боссами и фонтанами кровищи. То есть со всем, что мы привыкли видеть в хороших играх этого жанра. ■

Будем ждать?

■ Красиво, эпично и про чертей: Dante's Inferno выглядит дорого и стоит на передовой жанра.
■ Гигантомания в кубе: герой седлает одних демонов, чтобы расправиться с другими.
■ Достойный конкурент Devil May Cry и God of War.



Масштаб — ключевое слово в разговоре о Dante's Inferno. Размахом действия игра вполне сможет потягаться с God of War 3.



Во время прошедшей недавно E3 демонстранты скандировали лозунги против игры — мол, «крест — это не оружие». Как выяснилось позже, демонстрацию устроила сама EA

THE SABOTEUR

Жанр
Черно-белый стелс про Париж
Разработчик
Pandemic Studios
Дата выхода
2009 год

Игра **Saboteur** имеет для компании **Pandemic** самое что ни на есть решающее значение. «Пандемики», которые последние несколько лет стабильно производят интерактивный генно-модифицированный комбикорм (см. **Mercenaries 2** или **The Lord of the Rings: Conquest**), кажется, взялись за ум. Их последний проект — полная противоположность всему, что студия делала с 2007-го по 2009 год. Это большая, красивая игра. Стелс-экшен про черно-белый оккупированный фашистами Париж — возможно, последний шанс Pandemic на реабилитацию.

На E3 мы впервые увидели Saboteur в деле, и все наши робкие надежды вдруг оправдались: картинка в динамике производит завораживающий эффект. Сквозь абсолютно черно-белое изображение то и дело просвечивают яркие краски: оранжевый свет неоновой вывески, красная повязка со свастикой на рукаве патрульного, желтые вспышки автоматной очереди.

Скриншоты или видео не передают и половины впечатлений: когда в определенные моменты Saboteur вдруг включает полный цвет (как и почему это происходит, мы подробно рассказывали совсем недавно, в «Игромании» №5/2009), магия моментально испаряется. К счастью, разработчики обещают, что большую часть игрового времени вокруг будет вечная ночь и кромешное ч/б.

При личном знакомстве выяснилось, что и с геймплеем у Saboteur все в порядке. Во-первых, тут неожиданно много паркура: большую часть времени герой скачет по парижским крышам, карабкается по карнизам и бегает по стенам. Причем вся акробатика организована не сложнее, чем в последнем **Prince of Persia**, и большинство хитрых захватов и кульбитов персонаж выполняет самостоятельно.

Во-вторых, особая система укрытий оказалась на редкость интересной: стоит вам вынуть любое огнестрельное оружие, как главный герой автоматически прижмется к ближайшему ящику/бочке/стене и т.п. В итоге все перестрелки в Saboteur выглядят крайне изящно и кинематографично.

Наконец, в-третьих, большинство заданий в игре действительно можно пройти разными способами. Стелс есть, и он работает: прятки в тени, расчет маршрутов часовых, тихое убийство в подворотне. Один из неоспоримых плюсов «незаметного» способа прохождения: приходится чаще идти врукопашную.

А драки в Saboteur выглядят едва ли не лучше, чем перестрелки. Хоть система ближнего боя и базируется на двух ударах, обмен оплеухами сопровождается зрелищными ракурсами, а каждый удачный хук выбивает из фашистов фонтаны яркой алой крови.

В плане самих заданий пока все тоже очень хорошо. Всего на E3 показали три сцены, и ни одна не была похожа на другую. В первом случае требовалось саботировать монтаж немецкой артиллерийской пушки, в процессе чего было застрелено сто фашистов, взорвана пара складов с боеприпасами, а под занавес из базуки подстрелен дирижабль. Во втором мы уже тихо крались по подземной немецкой фабрике по производству убер-зольдатен: прятались от патрульных, нападали на одиноких часовых и закладывали бомбы. Ну а в третьей миссии главный герой, позабыв о конспирации, на всех парах пробивался на автомобиле через немецкий кордон: сбивал полосатые столбы, таранил мотоциклистов и расстреливал из окна предусмотрительно расставленные вдоль дороги красные бочки.

■ ■ ■

В общем, пока Saboteur выглядит настолько хорошо, что в какой-то момент начинаешь сомневаться и искать, в чем тут подвох. Однако на сегодняшний день это чуть ли не самая интересная и необычная игра во всей линейке EA. С нетерпением ждем релиза. ■

Будем ждать?

■ Самая интересная игра в линейке EA и последний шанс Pandemic на реабилитацию.
■ Черно-белый Париж в жизни оказался даже прекраснее, чем на скриншотах.
■ Помимо прочих достоинств: приличный паркур и отличные рукопашные.

В качестве конспиративной квартиры главгерой снимает гримерку в кабаре, по внешнему виду и составу обитателей подозрительно похожем на знаменитый «Мулен-Руж».

Чтобы было проще разглядеть черно-белых фашистов в черно-белом Париже, все силуэты людей в Saboteur едва очерчены по краям: в динамике получается очень эффектно.

NEED FOR SPEED SHIFT

Жанр
NFS со сложным лицом
Разработчик
Slightly Mad Studios
Дата выхода
22 сентября 2009 года

К счастью (хотя для кого-то, может, и к сожалению), после трех заездов в **Need for Speed: Shift** стало окончательно понятно: NFS умер, да здравствует NFS! Если вы вдруг любите аркадные гонки и все еще испытываете к этому автомобильному сериалу теплые чувства, то можете испытать их в последний раз и окончательно переключить внимание на **Burnout** и подобные ей игры. Поклонникам автоматической коробки передач, мастерам полицейских разворотов и адептам экстремального метода торможения на заносах, также известного как «боком об забор», ловить в Shift совершенно нечего.

Демонстрация началась с того, что разработчики — люди, до этого момента не имевшие никакого отношения к NFS и всю жизнь собиравшие хардкорные раллийные симуляторы серии **GTR**, — с интересом наблюдали за главным редактором журнала «Игромания», который по старой привычке выжал газ и на первом же повороте улетел в какой-то пролесок. В следующие пять минут было явлено еще одно шокирующее откровение. Выяснилось, что даже на самом низком уровне сложности вам ПРИДЕТСЯ пользоваться педалью тормоза (все одиннадцать предыдущих серий NFS на этом месте синхронно перевернулись в гробах).

В общем, шутки закончились. Авторы действительно сделали из Shift новую игру совершенно определенного, хардкорного жанра. В ней на самом деле есть все необходимые атрибуты серьезных симуляторов: перед началом любого заезда не помешает пройти квалификацию и поторчать в гараже. Игра предусматривает тонны вариантов модификации и тонкой настройки автомобилей — от ручной балансировки подвески до изменения скорости реакции тормозного механизма. Чтобы понять, как все это влияет на поведение машины на дороге, явно нужно будет провести за игрой не один час.

Параллельно этому хардкорному раю будет существовать и «упрощенный» режим, в котором автомобили легко переживают лобовые столкновения, дрифтуют на ровном месте, а на трассе перед вашими глазами всегда будет маячить указатель маршрута с пояснениями, где тормозить, а где разгоняться.

Из других интересных фактов: так как у нас тут теперь не какой-нибудь стритрейсинг, а самый настоящий автоспорт, все виды развлечений перечисляются исключительно на серьезных щщах: кольцевые гонки и городские гонки по огороженным улицам (есть лицензированные трассы, спортсмены и машины).

Несмотря на то что основной упор делается на собственно езду и собирание гигантской коллекции машин вроде как не поощряется, всего в Shift будет более 70 видов автомобилей. Причем, кроме всей стандартной для таких игр линейки всяких спортивных Audi и Porsche, ожидается также появление всякой экзотики. В качестве примера называется нечто под названием Shelby Terlingua — классический Ford Mustang, модифицированный до полного безобразия и выкрашенный в радикальный желтый цвет.

■■■

Судя по трем пробным заездам, у Shift обнаружилась очень непривычная и одновременно интересная динамика. Вид из кабины смоделирован потрясающе: на резких поворотах действительно чувствуешь, как машина заваливается набок, стрелки приборов прыгают перед глазами, изображение в зеркале заднего вида мелко трясется от вибрации, во время набора скорости медленно темнеет в глазах.

Одновременно с этим понимаешь, что это — только иллюзия. На самом деле пока что любая машина в игре ведет себя так, будто она крепко приклеена к трассе и весит по меньшей мере пять тонн. В любом случае главное, что сейчас понятно: Shift — это действительно уже не NFS. Вспоминая **Undercover** — может, и слава богу. ■

Будем ждать?

■ NFS со сложным лицом: аркады уже нет, с симулятором пока непонятно.
■ Серьезный автоспорт вместо хулиганского стритрейсинга
■ Если фразы типа «балансировка скорости реакции трансмиссии» вызывают у вас внутри странное наслаждение, то приписывайте к своим ожиданиям жирный плюс.

Тем, кто не привык задумываться над коэффициентом сцепления колеса с поверхностью, остается только сказать, что всякие погодные условия еще и красиво сделаны.

Авторы крайне неохотно делятся скриншотами кокпитов. Это особенно странно, учитывая, что именно вид из кабины они сами считают основным.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

В этом месяце в разделе рецензий сложилась парадоксальная, на первый взгляд, ситуация. Главной игрой стал не дорогущий **Prototype** и даже не пафосный **Fuel**, а всемирно известный симулятор американца **The Sims 3**. На самом деле в этом нет ничего удивительного: электролюди стремительно эволюционируют — еще вчера их надо было за ручку водить на горшок, а сегодня у них появляются индивидуальные черты характера, пристрастия и фобии. Вот увидите, лет через пять-семь они заговорят с вами и непременно поинтересуются, есть ли бог и с какой это стати полигональные люди не могут быть уравнены в правах с их создателями?

С темой эволюции в этом номере связана еще одна игра. Речь о Prototype — проекте, как принято говорить, редкого свойства: в нем можно почувствовать себя Суперменом и узнать, каково это — скакать по крышам домов и парить над городскими парками. Конечно, ей многого недостает (например, более приличной физики и внимания к деталям), но такие игры выходят довольно редко, особенно на PC.

И, конечно, не забудьте про **Overlord 2** — продолжении замечательного экшена, пародирующего все фэнтези-штампы разом. Центральные персонажи этой игры, ретивые маленькие гоблины, как и раньше, излучают обаяние и отлично веселят.

У любителей квестов в этот раз тоже случился маленький праздник. **Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper** — это ни в коем случае не глупая шутка и не постмодернистская фантазия, а вполне традиционная приключенческая игра, авторы которой с похвальной дотошностью подошли к историческим фактам и созданию подобающей атмосферы.

А вот с Fuel и **Damnation** как-то не задалось. С первой случилась вполне понятная история: заигрывания с постапокалиптической тематикой и открытым миром обернулись пшиком — и получились странноватые аркадные гонки, не очень интересные, зато потрясающе красивые. А вот Damnation подтвердила худшие наши опасения: ее авторов хватило на оригинальный мод, но до создания полноценной игры они, похоже, еще не доросли. Как итог — игра с неоправданно огромными уровнями и скверным экшеном.

Наконец, за последнее время вышло очень много игр из разряда «кто бы мог подумать»: **Aztaka**, **Killing Floor**, «**Звездные волки: Гражданская война**» — все они по-своему хороши, хотя и не дотягивают до «высшей лиги».

На этом пока все, но лето еще не закончилось — в ближайшие два месяца нас ждут как минимум **Street Fighter 4**, **Bionic Commando**, **Call of Juarez: Bound in Blood** и **Batman: Arkham Asylum**. О них-то мы и поговорим в следующих номерах. До встречи!

Георгий Курган, редактор

UP

- **Жанр:** аркада
- **Издатель:** THQ
- **Разработчики:** Asobo Studio, Heavy Iron Studios
- **Мультиплеер:** split screen
- **Системные требования:** 2,2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

С каждым годом мультфильмы становятся сложнее. На заре кино черно-белая мышь чистила картошку, затем под музыку Элтона Джона умирали львы, а сегодня вот **Up** (в отечественном прокате «**Вверх**») от **Pixar** — совершенно взрослая по духу сказка про бесплодную семью и мечты, завернутая (для приличия) в розовые тряпицы.

История про трясущегося над вещами старика, взлетевшего на доме из воздушных шаров, а затем вынужденного сосуществовать с толстым американским мальчишкой, полна смешных зарисовок, в меру слащава и заряжена традиционным диснеевским месседжем вроде «живи настоящим, а не прошлым». Авторы игры, впрочем, духом мультфильма не прониклись и выдали очередное воплощение штампа под названием «приложение к билету в кинотеатр».

Основная проблема подобных аркад — сюжет, напоминающий штопаное одеяло из неаккуратно вырезанных, перекрученных и растянутых на километр кусков оригинальной ленты. Так и здесь: мы смотрим мутноватые ролики по мотивам, а затем битый час занимаемся делами, занявших в мультфильме пару секунд (а то и вовсе в нем отсутствовавших). Например, бегая по джунглям, ловим нитку воздушного шара, попутно перепрыгивая овраги. Сплавляемся по бурной речке на плоту, спасаясь от обалдевших аллигаторов. Разыскиваем птицу счастья, отбиваемся от дикобразов и летаем на барахлящем вертолете.

Структура стандартная. Играем за главных героев — старого брюзгу Карла Фредриксена и пухлого бойскаута Рассела (по большим праздникам дают поиграть за собаку и доисторическую птицу). Первый обороняется высокочастотными звуковыми волнами, второй выжигает вражеские глазницы лучом, отраженным от зеркальца. Обоим для прохождения уровня нужно постоянно кооперироваться: взобраться на выступ и подать руку напарнику, толкнуть тому ящик или протащить по веревке над оврагом. Из таких зарисовок, а также примитивной акробатики, потасовок и мини-игр в стиле «смотайся от питона» состоит весь геймплей. Плюс — обязательный сухпаек в виде дополнительных материалов к фильму.

Самая же драматическая подробность этой истории в том, что PC-версия **Up: The Video Game** портирована не с Xbox 360 (там своя команда разработчиков), а сделана «умельцами», сваявшими версию для PSP. И если в первом варианте сбережен дух фильма, а персонажи неуемно хохмят, то у нас все наоборот. Ужасная графика, умершие по дороге юмористические вставки, неопрятная постановка и геймплей кислее щей. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5

TUNNEL RATS

■ **Жанр:** неспокойный Вьетнам ■ **Издатель:** Boll AG ■ **Разработчик:** Replay Studios
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (1,5) Гб, 256 (512) Мб видео

Те наши читатели, которые следят за творческими успехами режиссера Уве Болла, знают, что в последнее время этот прекрасный человек несколько отошел от бесконечных экранизаций и занялся каким-то экстремальным арт-хаусом. Совсем скоро выйдет фильм «Стоик» про резавшихся в покер немецких заключенных, заставивших проигравшего съесть свою блевотину и затем насиловавшие его десять часов. В основе реальные события, диалоги сымпровизированы.

Сегодня — **Tunnel Rats**, драма про бессмысленность вьетнамской войны. Впрочем, здесь Уве все-таки не упустил случая передать пламенный привет игровой индустрии — обязал в принципе неплохую команду **Replay Studios** (в ответе за недавнюю **Velvet Assassin**) выпустить по фильму игру. Лучше бы они сделали игроизацию «Стоика»…

Итак, главный герой, американский солдат, очухивается ночью в яме. Вокруг подгнивают трупы напарников, в радиусе ста метров бегают агрессивные вьетконговцы. Нужно их перебить, (при этом наш протагонист всю дорогу комментирует встретившиеся на пути измочаленные трупы), спуститься в прямую кишку туннелей и хорошенько там поплутать, выслушивая по рации указания руководства. Так все восемь уровней.

Главное отличие фильма от игры — в самом понимании духа вьетнамской войны. Если в кино это жестокая и бессмысленная резня, где американцы, как и вьетконговцы, вопя от страха, рвут друг друга на мокрые тряпки, то в игре эту бойню превратили в увеселительную прогулку с отстрелом всего живого и отрезанием — трофеи! — ушей у убитых.

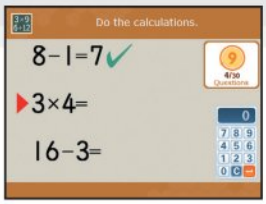
А это скучно. Декораций всего две: желтые поплывшие джунгли с квадратными пальмами и коричневые тоннели. Все вьетнамцы глупы, но обладают богатырским здоровьем. Плюс нужно внимательно глядеть под ноги, потому что через каждые десять метров понаставлены ловушки. Никакого разнообразия — либо ямы с кольями, в которых нужно передернуть щеколду, либо натянутая растяжка с гранатой (для обезвреживания нужно вовремя клацнуть мышкой). Иногда встречается повисший на дереве ехидный питон.

Все это напоминает ухудшенную версию **ShellShock: Nam' 67** — тоже с намеком на жестокость, но скучную и безыдейную. Для кого игра вообще выпущена, непонятно, но мы подозреваем, что для самого Уве — он контролировал разработку и результатом вроде бы доволен. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

BRAIN EXERCISE WITH DR. KAWASHIMA

■ **Жанр:** японский культ ■ **Издатель/разработчик:** Namco Bandai Games
■ **Мультиплеер:** split screen
■ **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Феномен популярности серии **Brain Age** на Nintendo DS и iPhone сравним разве что с «отжималкой» Wii Fit — качать бицепс можно на полу, решать головоломки на бумаге, но с монитором интересней.

Первая версия **Brain Exercise with Dr. Kawashima** вышла в 2005 году, несколько раз переиздавалась в разных комплектациях и теперь вот добралась до PC. Задача такая: каждый день решать логические задачки (всего 36 штук), тем самым вроде бы тренируя извилины. В начале заполняем анкету, выбираем доли мозга для тренировки, а в конце публикуем результаты на официальном сайте или в блоге.

Задания простейшие: например, выбрать из списка слов названия фруктов, повторить последовательность показанных действий, тетрис, таблица умножения, пятнашки, проверка скорости реакции. На каждый урок отведено примерно сорок секунд.

Теперь, когда с формальностями и предысториями покончено, нам предстоит ответить на главный вопрос: будет ли кто-нибудь в это играть на PC? На наш взгляд — вряд ли. Прелесть Brain Exercise как раз в том, что «качать мозг» можно где угодно: хоть в метро, хоть на лекциях, хоть ночью под одеялом с фонариком. На PC такой трюк удастся провернуть, разве что вооружившись нетбуком. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.5**

ТРИ МУШКЕТЕРА: СОКРОВИЩА КАРДИНАЛА МАЗАРИНИ

■ **Жанр:** квест ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Electronic Paradise
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

Казалось бы, ту смесь горячечного бреда и трэш-комедии, которую Георгий Юнгвальд-Хилькевич выдавал за сценарий картины «Возвращение мушкетеров», уже трудно чем-то испортить. Но авторам русских квестов все по плечу. «**Три мушкетера: Сокровища кардинала Мазарини**» за авторством **Electronic Paradise** окончательно выводят киносюжет за грань добра и зла. Например, д'Артаньян тут погибает не от прямого попадания чугунного ядра в грудь, а просто так, неожиданно свалившись на землю прямо во время зачитывания королевского указа о назначении его генералом: видимо, от переизбытка чувств. Дети героев Франции вместо того, чтобы сразу броситься в гущу событий, активно и с явной охотой занимаются влажной уборкой помещений. Так, некий трактирщик просит «сынодочь» д'Артаньяна по имени Жак сначала подать ему свечу, потом помочь собрать пивные кружки и, наконец, не без пафоса выдает настоящее задание: протереть тряпкой стойку. «А намочить ее можно вон там, в ведре!» — кричит он вслед генеральскому отпрыску, и мы начинаем понимать, что все это, видимо, на самом деле комедия.

А если серьезно, то все это, конечно, очень грустно. Примитивные бытовые задачки дополняются столь же примитивными мини-играми, вялыми драками на шпагах и вылетами на рабочий стол. А путаницу с нумерацией ответов и вовсе можно считать метафорой русского квеста, который обычно делается задом наперед и едва ли — руками. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

RS@IGROMANIA.RU

The Sims 3

Жанр
Шоу Трумена

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
The Sims Studio

Издатель в России/локализатор
Electronic Arts Russia

Похожесть
Серия The Sims

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.thesims3.com

Системные Требования
Необходимо:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Георгий Курган

Насчет **The Sims** у нас в редакции есть теория. Согласно ей, **Electronic Arts** будет разрабатывать новые части этой игры до тех пор, пока виртуальные и реальные люди не станут идентичны друг другу. В этот самый момент произойдет коллапс обоих миров, который породит цепную реакцию и уничтожит Вселенную. Пока все идет по плану.

За девять лет симы прошли длинный и удивительный путь. Сначала это были нескладные уродцы, которые и шагу не могли ступить без помощи игрока. Стоило оставить их без присмотра, как они тут же усаживались перед телевизором и игнорировали все базовые потребности — забывали поесть, ходили под себя и могли сутками не мыться. Но уже через четыре года сим-эволюция сделала большой шаг вперед: электронные человечки научились — весьма правдоподобно! — выражать свои эмоции, у них появились желания и мечты, а главное — они стали смертны и проходили весь жизненный цикл от исступленно вопящего младенца до надгробной плиты.

И вот теперь, к выходу третьей части, они пошли еще дальше: вышли на улицы, начали страдать переменами настроения, каждый обзавелся собственным характером. Теперь они претендуют на звание полноценного социума. Главное, о чем нужно помнить, — все эти замечательные перемены еще не делают их людьми.

Они настоящие!

Как вы, должно быть, знаете, здесь есть ровно два ключевых изменения по сравнению со второй частью: новая система создания персонажей и открытый игровой мир. Друг без друга они бесполезны — всего лишь еще один пункт в графе «Особенности игры» и повод покрасоваться перед коллегами по цеху. Но вместе они делают **The Sims 3** прорывным проектом, который на короткое время способен создать иллюзию, будто вы находитесь в настоящем, живом американском пригороде.

Уютный поселок, который раньше исполнял роль оригинального игрового меню, теперь населяют почти настоящие люди. Когда-то каждого из них можно было описать примитивной фразой вроде «неряшливый, но общительный блондин-Козерог, мечтающий стать великим художником». Отныне, чтобы дать характеристику любому персонажу, придется рассказать чуть ли не всю его биографию: «Дружелюбный, полусумасшедший качок, который не любит детей, зато прекрасно рисует; мнительный — каждый час проверяет, выключена ли плита; обожает рыбную ловлю,

Проснувшись ночью на кладбище, не удивляйтесь, если обнаружите рядом с собой сиреневого ковбоя.

Типичная для The Sims 3 ситуация: оборванец в трусах избивает старушку, а ее муж с грустным видом смотрит в сторону.

Два — ноль!

Когда-то мы шутили, что The Sims «выходят на всех мыслимых платформах, включая микроволновые печи и кофеварки». Но последними в этой истории смеются Electronic Arts: после неудачного эксперимента с The Sims Online они пытаются вывести симов в интернет окольными путями, и похоже, в этот раз у них все получится. В третьей части все, кому не сидится в офлайне, получат специальный сервис, возможности которого значительно шире «Спороpедии» из Spore. На официальном сайте, помимо привычного обмена персонажами и предметами, будут доступны улучшенные версии инструментов по созданию собственных историй и роликов из игры. В любой момент, нажатием буквально двух кнопок, вы сможете загружать свои творения на все популярные социальные сети. Кроме того, прямо из программы запуска игры можно получить доступ к службе обмена предметами и онлайновому магазину, который станет достойной альтернативой стаффпакам (помните тематические наборы вещей, распространяемые на отдельных дисках?). Ну а самая интересная новость в том, что абсолютно все покупатели лицензионной копии игры после регистрации смогут бесплатно скачать дополнительный город и получат небольшую сумму внутренней игровой валюты. Пожалуй, это самый приятный способ борьбы с пиратством.

а по воскресеньям играет с соседями в шахматы».

Нет больше таблицы характеристик, в которой вам нужно делать выбор — сделать своего сима ленивым или активным. Неуместную систему со знаками зодиака тоже отправили на покой. Вместо них — несколько десятков характерных особенностей (или, выражаясь RPG-терминами, перков), из которых каждому персонажу достается по пять штук. При виде длиннющего списка в любом мыслящем человеке просыпается внутренний экспериментатор. Что будет, если совместить в одном человеке склонность к попрошайничеству и клептоманию? Как поведет себя персонаж, боящийся воды, если отправить его на пляж? Сможет ли примерный семьянин завести выводок любовниц?

Более того, любая черта непосредственно влияет на жизнь вашего персонажа. Например, технофоб наделен уникальной способностью ломать любую технику одним касанием. Неудачника (есть и такой перк) будет бить током даже при невинной попытке починить кофеварку. У нерешительного героя гарантированно возникнут проблемы на любовном фронте. Сумасшедшему ничего не стоит остановиться посреди улицы и завести увлекательную беседу со своим воображаемым другом. И так далее.

А ведь помимо перков у симов есть и такая особенность, как переменчивое настроение. На внутреннее состояние каждого героя одновременно влияют десятки факторов: где он находится? какие люди его окружают? что он ел на завтрак? все ли в порядке дома? Значимые факторы отображаются на специальном табло в виде понятных числовых характеристик. Утренний душ был слишком холодным? Минус пятнадцать баллов к общему самочувствию. Хорошо выспались? Плюс тридцать. Но даже на одинаковые события симы реагируют по-разному. Представьте себе гипотетическую ситуацию: в комнату, в которой находится ваш герой, неожиданно входит его кровный враг. Так вот, обычный человек в этот момент начинает тихо ругаться («Боже, опять этот придурок!»), а злодей — наоборот, испытывает мрачное удовлетворение («А, ничтожество, явился?! Сейчас я тебе устрою!»).

Важнейшее достижение этой новой системы — вызволить электронных людей из рабства собственных биологических потребностей. Раньше ведь как было: вовремя не покормили сима — проголодался, расстроился. Не сводили в туалет — наделал в штаны, расстроился. Теперь все куда сложнее, ведь даже сытый и выспавшийся персонаж будет горько плакать, если днем раньше у него умерла любимая бабушка. И наоборот — если художник только что закончил величайший шедевр своей жизни, он будет счастлив, даже если до этого сутки не умывался и питался заплесневелыми бутербродами из-под кровати. Если это не нравственный прорыв — то мы даже и не знаем.

А теперь вообразите себе, что таких персонажей — с индивидуальным характером, с собственными мечтами и настроением — десятки. А при

Viva Popcorn!

Сколько бы мы ни твердили об экспериментах с искусственным интеллектом и прочей соционике, нельзя не признать: многие играют в The Sims ради того, чтобы узнать, что будет, если «поженить Михал Петровича с Марьей Феоктистовной», или чтобы посмотреть, как будет смотреться в их гостиной розовый диван. Для этих замечательных людей разработчики подготовили немало приятных сюрпризов.

Сим, с которым вы только что познакомились, — как закрытая книга. Мы не знаем ни черт его характера, ни семейного или материального положения. Чтобы выяснить все это, нужно задавать наводящие вопросы и больше общаться — так вы сможете узнать своего собеседника лучше.

Отныне на любой предмет можно наложить произвольную текстуру из архивов игры. Теперь ничто не помешает вам перекрасить любимую машину в мятно-розовый цвет или стилизовать ее под леопардовую шкуру. То же относится к одежде и волосам. Мечтаете о кислотно-зеленой челке? Нет ничего проще!

Уже сейчас в городе есть миллион занятий: можно ловить рыбу, заниматься садоводством, участвовать в турнирах и состязаниях вроде «Кто больше съест?» и даже инвестировать свободные средства в недвижимость, что гарантирует вам небольшой, но стабильный еженедельный доход.

Отныне газеты — это не просто дешевый способ поднять персонажу настроение и найти работу. Из них можно узнавать последние новости и получать информацию о проводящихся состязаниях. Для неисправимых оптимистов — страничка некрологов.

Периодически персонажи получают необязательные квесты, которые связаны с их карьерой и прокачиваемыми навыками. Так, спортсмену могут предложить заняться индивидуальной тренерской практикой, а художника могут попросить написать картину на заказ.

Система наград за достижение жизненных целей была полностью переработана. Теперь нам предлагают не эксклюзивные предметы, а особые свойства: например, можно повысить вероятность рождения близнецов или сделать так, что персонажу будет реже хотеться есть.

Волшебный эликсир, позволяющий продлить жизнь персонажа, исчез из свободной продажи. Однако разработчики намекнули, что способ отсрочить неизбежную кончину в игре все-таки есть.

Когда сим отправляется на работу или в школу, мы вольны выбрать, чем он будет там заниматься. Можно работать вполсилы, вкалывать как вол, подлизываться к начальнику, пить кофе с коллегами или вовсе бездельничать. По работе и награда: трудолюбивые персонажи быстрее получают повышение или прибавку к зарплате.

Мобильный телефон есть по умолчанию у каждого сима.

Чтобы выключить стереосистему и телевизор, не обязательно дожидаться, пока сим подойдет к ним, — это происходит сразу же после нажатия соответствующей кнопки.

От выдающихся злодеев люди разбегаются с дикими воплями.

Вот я и не понимаю, как это: самолеты летают, а крыльями не машут!

желании — сотни. Они всегда где-то поблизости: работают, отдыхают, общаются между собой, но никогда не исчезают в условном сером тумане за поворотом. Ваш сим взрослеет — они взрослеют вместе с ним. Они влюбляются, заводят семьи, рожают детей, старятся и, наконец, умирают — с вашим участием или без него. По мере взросления у них появляются новые черты характера (у новорожденного младенца их всего две), теоретически они даже могут сделать карьеру — но вы, возможно, даже этого и не заметите. Потому что будете заниматься тем же самым.

Город — ваша личная площадка для экспериментов. В связке с новой системой развития персонажа рождается замечательный эффект: в The Sims 3 возможностей для отыгрыша роли больше, чем в иных RPG. Это игра, ключевое слово которой — «можно». Можно ли стать честным обывателем? Конечно! Ходите на пикники, заглядывайте к соседям на утренний кофе и посещайте с друзьями кино. А можно ли быть бомжом? Можно! Спите на лавках, воруйте еду из чужих холодильников, рвите яблоки в соседском саду и мойтесь в раковине в общественном туалете. А можно сделать антисоциального персонажа, который будет наводить шороху на всю округу? Да, можно. И вот тут начинаются проблемы.

Театр одного актера

На этот счет у нас есть одна поучительная история. Первый же персонаж, которого мы создали в The Sims 3, был сущим дьяволом. Агрессивный, хамоватый, да к тому же сумасшедший. Этот фрукт (если что, это был огромный бородатый чернокожий дядька) жил в крохотной хибаре, нигде не работал и промышлял тем, что за деньги играл на гитаре в общественных местах, — при всех недостатках он был талантливым музыкантом. Кроме этого, у него было еще два хобби: коллекционировать семена и терроризировать окружающих. Характеристики «злой» и «грубый» давали ему возможность в считанные минуты не только поссориться с кем угодно, но и без лишних предупреждений съездить оппоненту по физиономии. Этим даром он пользовался на всю катушку: среди

Четыре в комнате

В порядке эксперимента мы организовали с помощью The Sims 3 собственное реалити-шоу. Четыре персонажа заперты в доме без окон и дверей на неопределенный срок. Чтобы было веселее, время от времени мы будем лишать их какого-нибудь из предметов обихода.

День первый. Счастливые участники нашего шоу знакомятся друг с другом и весело проводят время за видеоиграми.

День второй. Тамерлан Головотяпов — мерзавец и хулиган, чего совершенно не скрывает. На этой картинке он до полусмерти пугает Дуба Листьева.

День пятый. На кухне случается пожар. Виной всему — Алла Тупотеткина, которой по жизни крупно не везет. В этот раз всем удалось отделаться легким испугом благодаря отваге Дуба.

День седьмой. Мы убрали из дома все развлечения, поэтому герои изнывают от скуки. Больше прочих страдает Марта Ложкомойкина — она так любила смотреть телевизор.

День десятый. Алла умудрилась сломать всю бытовую технику в доме. Починить ее самостоятельно герои неспособны, остается только ругаться и вытирать лужи.

День пятнадцатый. Мы оставили в доме одну кровать. Персонажи пытаются спать по очереди. Отсюда — череда обмороков от переутомления. Вода в ванной течет беспрерывно...

День девятнадцатый. Краны продолжают течь. Все заняты уборкой ванной. Из-за сломанной машины по переработке мусора весь пол завален объедками. Персонажи все время ругаются и дерутся.

День двадцатый. Алла отправилась чинить мусороперерабатывающую машину, та ударила ее током и она умерла. Явившаяся за ней Смерть согласилась задержаться и поговорить о гамбургерах.

Стриптизера вызывали?

Спешите видеть: с ближайшим же патчем возможность ловить акул в бассейне, скорее всего, уберут.

бела дня мог, например, завалиться в дом к соседям (пожилой бездетной паре), на глазах у мужа избить его жену, сломать кран на кухне, съесть приготовленный обед и развалиться перед телевизором.

Думаете, его жертвы начинали биться в истерике и звать на помощь полицию? Как бы не так! Эти святые люди, кажется, были наделены неограниченным запасом терпения: когда наш злодей раздевался догола посреди их кухни, они деликатно покидали помещение. Когда их избивали — отправлялись в другую часть дома и смиренно садились читать книги. Кражу продуктов игнорировали, компенсации за порчу мебели не требовали.

Самое печальное — так ведут себя *все* жители города. Максимум, чего вы можете добиться от них, — это строгая отповедь. Скорее всего, вас даже не выгонят из дома. Более того, если на следующий день вы придете к несчастным и повторите вакханалию (предварительно опрокинув их мусорный бак) — они безропотно откроют вам дверь и пустят внутрь. Верх бестактности — прилюдное и неоднократное оскорбление полицейского в форме — и то остается безнаказанным.

В фильме «Шоу Трумена» с Джимом Керри был кульминационный момент: главный герой внезапно обнаруживает, что все, что его окружает, ненастоящее, и пытается сбежать из тихого и уютного города, в котором он вырос и где, казалось, были созданы все условия для того, чтобы он был счастлив. И вот он плывет на лодке сквозь сильнейший шторм… и внезапно нос его судна протыкает картонную стену, на которой изображены небо и облака. The Sims 3 — точно такая же. Пока вы играете по правилам и не задаете лишних вопросов — все прекрасно. Но стоит сделать хоть шаг в сторону — и мир теряет очертания реальности, он просто не может, не знает, как реагировать на ваше неадекватное поведение. Каким бы правдоподобным он ни казался, картонные стены всегда где-то рядом и рано или поздно вы больно стукнетесь о них лбом.

Не будем скрывать, поначалу нас это сильно коробило. В самом деле, нам же обещали полноценный социальный симулятор, обещали возможность сделаться изгоем и почестному столкнуться с антипатией со стороны окружающих. Как вы уже поняли, ничего подобного здесь нет. Максимум, чего вы сможете добиться, — это того, что окружающие будут разбегаться при вашем виде, да и то для этого нужно достичь вершины преступной карьеры. Более того, лишенные вашего прямого контроля симы вдруг делаются вызывающе, издевательски глупыми. Тот же бородатый злодей, стоило нам переключиться на другую семью, обернулся тихой овечкой и с отсутствующим видом шатался по улицам.

С одной стороны, это плохо. Игре с такой замечательной механикой хочется бросить вызов. Разработчики в кои-то веки дали нам эту возможность, но подготовить соответствующий ответ не смогли или же не посчитали нужным. Однако будем реалистами: социальные эксперименты всегда были для EA целью второстепенной значимости. В первую очередь The Sims — это игра про то, как полигональные люди едят гамбургеры, а уж могут ли они гадить в веточные горшки или насиловать занавески — дело десятое.

Ну и, безусловно, не будем забывать о том, что игра сделана на вырост: в игре уже сейчас можно делать многое, но потенциал The Sims традиционно раскрывается только в аддонах. Что приготовят нам разработчики — остается только гадать, но кое-какие предположения сделать можно: например, в игре подозрительно много зданий, внутри которых явно что-то есть, но заглянуть туда пока не позволяют. Заметьте, что к таким зданиям относятся и многие офисы.

■■■

Несмотря на все недоработки, за симами стало по-настоящему интересно наблюдать. Они повзрослели, научились заботиться о себе и обзавелись характером. Что бы мы ни говорили, это — лучший в мире симулятор повседневной жизни, и отсутствие конкурентов здесь ни при чем. Разработчикам удалось вплотную подойти к опасной черте: кажется, еще немного, и симы перестанут нуждаться в игроке. Если все действительно и дальше пойдет такими темпами, то конец света, о котором мы говорили в начале статьи, уже не за горами.

ПЕРЕВОД: Как известно, симы разговаривают на собственном языке. Зато текста в игре — тонны, и его перевели не просто адекватно, а творчески и с юмором. Чего стоят только названия! Местная преступная организация называется «Лига выдающихся джентльменов удачи», а среди доступных товаров — банкетный стол «Самобранец» и автомобиль «Колымага-1960». ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?
По большому счету The Sims 3 — это все тот же симулятор пишущих человечков, и до полноценного социального тренажера ему далеко. Но даже в нынешнем виде эта игра генерирует примерно тысячу интересных ситуаций в час. Скучно точно не будет.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей ★★★★★★★★★★ 9
Графика ★★★★★★★★★★ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 8

Рейтинг
9,0
«Великолепно»
Локализация:

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ГАЛАКТИКИ

АНИМЕ

GUILTY GEAR

2009 ИЮЛЬ № 7 ТОМ 71

WWW.MIRF.RU

МИР ФАНТАСТИКИ

БОЛЕЕ 230 КНИГ, 80 ФИЛЬМОВ И 60 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

В ПРОДАЖЕ С 23 ИЮНЯ

09006
9 771810 224009

ТЕХНО МИР

ПОКОРЕНИЕ ЛУНЫ
ОТ ЖЮЛЯ ВЕРНА ДО «АПОЛЛОНА»

АЛИСА СЕЛЕЗНЁВА
ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА РУССКОЙ ФАНТАСТИКИ

ЛОИС М. БУДЖОЛД
БЕСЕДА С ПЕРВОЙ ЛЕДИ БАРРАЯРА

ВСПЛЫВШИЙ МИР
ФЭНТЕЗИ ПО-ИТАЛЬЯНСКИ

ОБЛОЖКА: ЛИЧИЯ ТРОИСИ «НОВОЕ КОРОЛЕВСТВО», ЦЕНТРПОЛИГРАФ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

RS@IGROMANIA.RU

«Мы должны бережно относиться ко всем живым существам на этой земле. Особенно к симпатичным» — эта фраза эльфийского борца за права животных как нельзя лучше подходит для описания **Overlord 2**. Сказана она про бельков, детеныша тюленя, но мы-то с вами знаем, кто в этой игре на самом деле милый! Пусть не белые, не пушистые, а красные, синие, зеленые и бурые — с визгом, улюлюканьем и характерным хлопком они возвращаются!

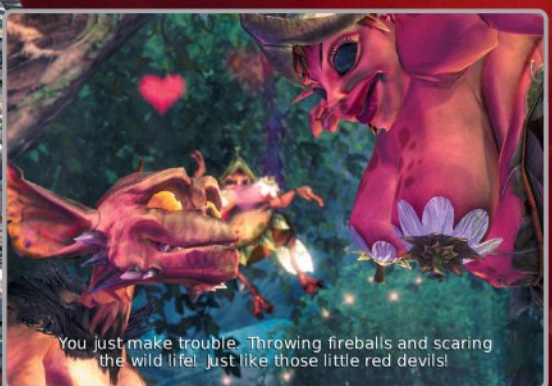
Гоблины в тылу врага

Для тех, кто по каким бы то ни было причинам не понимает, кто это *они*, — короткое вступление. Вышедший летом 2007 года **Overlord** был экшеном про сказочного злодея. Герой отличался властностью и ленью: сам в гущу сражения лезть не хотел, потому за него все делали очаровательные гоблины. Они бились с врагами, несли ему найденные сокровища, а главное — жертвовали собой в самых изощренных формах, развоплощаясь в ману и жизненную энергию и вплавляясь в оружие Властелина. Обаятельные приспешники покорили публику, но, в отличие от тех же **Rayman Raving Rabbids**, за харизмой героев скрывался вполне оригинальный геймплей.

В Overlord, несмотря на сказочно-пародийный сеттинг, была самая настоящая тактика. Четыре вида гоблинов прекрасно дополняли друг друга: бурые первыми бросались в бой, красные прикрывали огнем издали, зеленые были мастерами скрытых убийств, синие всех их лечили. Укомплектованный отряд превращался в механизм, который работал сам по себе, — от игрока требовалось лишь его собрать да иногда раздавать конкретные указания. Каждый раз вам нужно было найти способ наладить взаимодействие между бойцами: выбрать удачную позицию для «стрелков», устроить засаду в нужном месте и разместить «медиков» так, чтобы смертельно раненные товарищи падали буквально им в руки. Как только вы находили решение, оставалось лишь отойти в сторону, и, злорадно ухмыляясь, смотреть, как подопечные самостоятельно разбираются с врагом.

Вышедший в скором времени аддон показал: разработчики не собираются развивать прежнюю схему, они ищут новые варианты. Вместо тактических задачек нам подсунули грубоватые несвязные пазлы, замыкавшиеся на постоянном вворачивании вентилей и дергании рычагов.

В итоге к выходу полноценного сиквела серия оказалась на пе-



Разработчики питают какую-то нездоровую страсть к полноте — в игре масса персонажей, страдающих, скажем так, избыточным весом.

Фаланга может оказать яростное сопротивление и натурально убить Властелина! Но стоит устранить предводителя или зайти с тыла, как начнется форменный «Астерикс и Обеликс против Цезаря».

репутье. Что же выбрали разработчики — тактические схватки или механические головоломки? На самом деле ни то ни другое. Еще с оригинальным Overlord возникали проблемы при попытке определить его жанр. Он был похож на **Fable**, мир открыт для исследований — это ролевая игра? Нет, слишком уж он линеен. Тактический экшен? Чересчур несерьезно для такого титула.

Сиквел еще сильнее все запутал, и теперь перед нами самый настоящий геймплейный винегрет. Возможно, это не слишком уместное сравнение, но тут почти как в **Braid**: на каждом уровне условия игры хоть немного, но меняются. Уже во второй локации мы плаваем с островка на островок на, с позволения сказать, челне. Матросы-гоблины гребут, мы командуем — ничего особенного, но очень забавно. Затем нам предлагают стелс-миссии, где Властелин переселяется в тело одного из своих приспешников: как в старые добрые времена, тут мы бегаем за спинами охранников и прячемся от лучей дозорных колдунов. Переодевшись во вражескую форму, гоблины, словно Сорок Седьмой из **Hitman**, могут безнаказанно расхаживать в тылу врага. Наконец, совсем уж безобидный и легкий аттракцион — расстрел вражеских войск из катапульты. Механика таких заданий в хорошем смысле примитивна и помогает разнообразить ваши будни на пути к мировому господству.

Карающая длань

Тактические задачи и механические пазлы остались позади. Теперь упор сделан на режиме прямого управления. Гоблинам можно давать простые команды вроде «напасть» или «отступить», дальше они сами должны сообразить, кого именно атаковать и куда конкретно ретироваться. Но в режиме прямого управления мы берем подопечных под жесткий контроль, заставляя их строго следовать за движениями мыши.

Нет, ну вы полюбуйтесь на них! Вылитые триста спартанцев.

Все это было и в оригинальной игре, и в аддоне, но Overlord 2 открывает новые горизонты этой необычной механики. Так, новый враг Властелина — Славная Империя, потому один из главных юнитов, противостоящих нам, — это, конечно, римская фаланга. Возомнив себя Обеликсом, попробуйте с разбега раскидать легионеров — получите щитом по зубам. Отряд римлян практически неуязвим спереди, но стоит зайти с тыла, и стройная шеренга превратится в стадо истерически визжащих дезертиров. Потому в битве особенно действенным оказывается следующий прием — с небольшим отрядом вы отправляетесь в лобовую атаку, одновременно закидывая основные силы «за шиворот» врагу.

В другой ситуации вы сражаетесь с гигантским пауком на дне громадного колодца: сами отбиваетесь от его деток, а гоблинами в этот момент открываете шлюзы, чтобы его затопить. А под обстрелом катапульты самоотверженные слуги Властелина отвлекают артиллеристов, а сам он бежит к цели, бессовестно толкая приспешников на самоубийство.

Игра заставляет вас обучиться филигранному управлению отрядами. Банда гоблинов — это буквально продолжение руки Властелина, зловещее щупальце, растянутое на весь уровень. Мы даже не отдаем команды, мы именно что *бьем гоблинами* противника, словно хлыстом; ловко маневрируем ими между вражескими сооружениями, будто управляя мотоциклом из **GTA** в час пик.

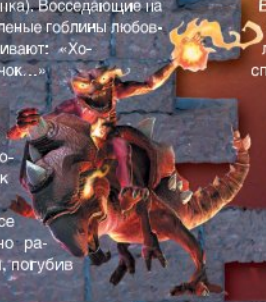
Самый яркий пример новой механики — блестяще исполненный этап в Пустоши.

Кавалерия

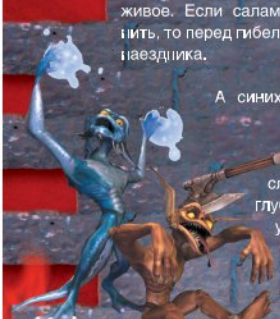
К сожалению, ни одного нового вида гоблинов в сиквеле мы не увидели. Зато трое старых получили в свое распоряжение ездовых животных (а также ездовых членистоногих).

Бурым гоблинам достались боевые волки. Животные сбивают противников с ног, перескакивают через пропасти. Особенно интересно наблюдать, как они крутят шестеренки, вцепившись зубами в ручки колеса.

Арьергарду нашей армии выдали авангардных монстров. Жуткие пауки могут лазить по стенам и садиться врагу на лицо (притом что паук размером с телепка). Восседающие на их спинах зеленые гоблины любовно приговаривают: «Хо-ро-о-ший паучок…»



Красные метатели огня скачут на саламандрах. Эти существа могут сворачиваться клубком и катиться, как броненосец. Они заползают в норы маленьких гномов и выжигают там все живое. Если саламандру смертельно ранить, то перед гибелью она взорвется, погубив наездника.



А синих обделили… Вот что сказали нам Codemasters: «Мы долго думали, на чем им можно было бы ездить. Дельфины — слишком милые. Акулы — у нас нет глубоких водоемов…» Что ж, благодаря умению становиться невидимыми и вбирать в себя магическую заразу синие гоблины не затерялись среди своих коллег-кавалеристов.

Поначалу пауки доставят немало проблем.

Те же самые членистоногие тут же признают вас лидером, стоит вам убить старого вожака.

Итак, там, где раньше стояла башня Властелина, теперь «радиоактивный» заповедник (башня взорвалась, ее колдовская энергия отравила окрестные земли). Ядовитая магия сконденсирована в кратерах в виде флюоресцирующей синей жижи. Если в нее попадает человек, то становится зомби. Если Властелин — то улиткой. Если обычный гоблин — то безумным монстром (который — о, стыд! — поднимет руку на хозяина!). А вот синим гоблинам все нипочем — они вбирают в себя колдовскую жижу, расчищая проход, и этим их свойством приходится активно пользоваться. Кульминация этапа — целое озеро ядовитой слизи, по которому раскиданы артефакты. Вы бежите по расчищенным зонам, ведя перед собой отряд «дезинфицирующих» приспешников. Сделаете одно неверное движение, отпустите синих слишком далеко от себя, и вас тут же зальет отравой — Властелин, может, еще и вырвется на поверхность, но следом за ним из болота выйдут его слуги-мутанты… В общем, отличный баланс, постоянное напряжение, и выстроено все на оригинальной механике — вот за такие моменты мы готовы, как гоблины, обожать Overlord 2.

Танцы с гоблинами

К сожалению, даже эта замечательная механика небезупречна. Пожалуй, самый заметный недостаток — невероятно грубый дизайн уровней. Мы вроде как должны увидеть улицу или непроходимую чащобу, а вместо них почему-то мерещится пинбольный стол, по которому мы гоняем своих разноцветных миньонов вместо шарика. Узкие коридоры, непонятно откуда взявшиеся завалы, закрывающие проход, — слишком уж надуманными выглядят уровни.

Про второй недочет мы уже говорили два года назад. За это время разработчики так и не исправились, более того, с переменами в геймплее он ощущается еще болезненнее. Дело в том, что Overlord 2 — игра, предназначенная прежде всего для владельцев консолей. Если вы играете только на PC, запаситесь геймпадом, потому что прямое управление гоблинами идеально подстроено под аналоговые стики. Кроме того, в одной из битв с боссом мышь просто *отказала* — **Codemasters** клянутся, что это баг пресс-версии.

Но на эти недостатки можно и нужно закрыть глаза. Все благодаря замечательному геймплею, а также мощнейшей фактуре игры. Отдельного внимания здесь заслуживает то, как оформлен игровой мир. Перевернутая башня Оверлорда — Сталактит зла — это идеальная обитель Темного Властелина. Повсюду потоки лавы, в воздухе летают какие-то плиты — выглядит весьма монументально.

Разработчики творчески подошли к описанию новых подробностей быта гоблинов. В перевернутой башне течет своя река Стикс — из нее своеобразный доктор (с косой!) вылавливает павших бойцов и приводит их в чувство. Когда вы на корабле бороздите морские просторы, гоблины налегают на весла — чтобы они держали ритм, один из них бьет в барабан. Постучите его о барабан головой — увидев такое, его товарищи станут грести гораздо активнее. Наконец, тут будут даже шаманские пляски. Ритуал переселения души Темного Властелина в тело одного из приспешников выглядит бесподобно. Гоблины водят хоровод вокруг каменного уступа — на нем стоит «избранный», который повизгивает и изредка подпрыгивает на месте от переполняющего его возбуждения. Удар молнии — и его подбрасывает в воздух, уже заполненного духом своего предводителя.

■■■

Triumph Studios вновь преподнесли сюрприз. После не особенно удачного аддона казалось, что игра навсегда свернула с истинного пути, — но тут она неожиданно расцвела новыми красками. Да, управлять отрядом порой неудобно (кстати, даже расцветка гоблинов точно соответствует цветам кнопок на геймпаде Xbox 360). Да, механика не всегда работает плавно. Но она оригинальна, все еще хороша, а кое-где просто-таки доведена до совершенства. Ну и потом — мы же переселялись в тела гоблинов, плыли с ними через океан; они воскресили Властелина из мертвых. Эти ушастые твари нам теперь как родные, пусть только попробует кто-то их обидеть!

P.S. Чуть не забыли! Те, кто мучился в первой игре из-за отсутствия мини-карты, могут утереть слезы. В продолжении она есть. ■

Этот чудесный пожар устроили мы сами.

Уроки изящной словесности

Старый хитрец Гнарл, прожженный староста гоблинов, — пожалуй, самый яркий персонаж Overlord. Перед ним чувствуешь себя бестолковым пехотинцем, источником грубой силы. Кажется, он предан господину, но за елейным голоском и грубой лестью (вроде «Ваше Великолепие») скрывается простая истина: темные властелины приходят и уходят, а он, Гнарл, остается. Ниже — мастер-класс по риторике от этого харизматичного серого кардинала.

«И это, по-вашему, Империя? Где грязные ямы и темные углы, почему не слышно истошных криков? Дилетанты...»

Наблюдая за тем, как крошечных размеров гном карабкается по секире Властелина, а потом неловко падает с нее на землю: «Это, несомненно, акт агрессии! Такое прощать нельзя! Изничтожьте их, милорд!»

«Чем больше жен, тем счастливее брак»

«Зеленые гоблины... Я почти соскучился по их вони»

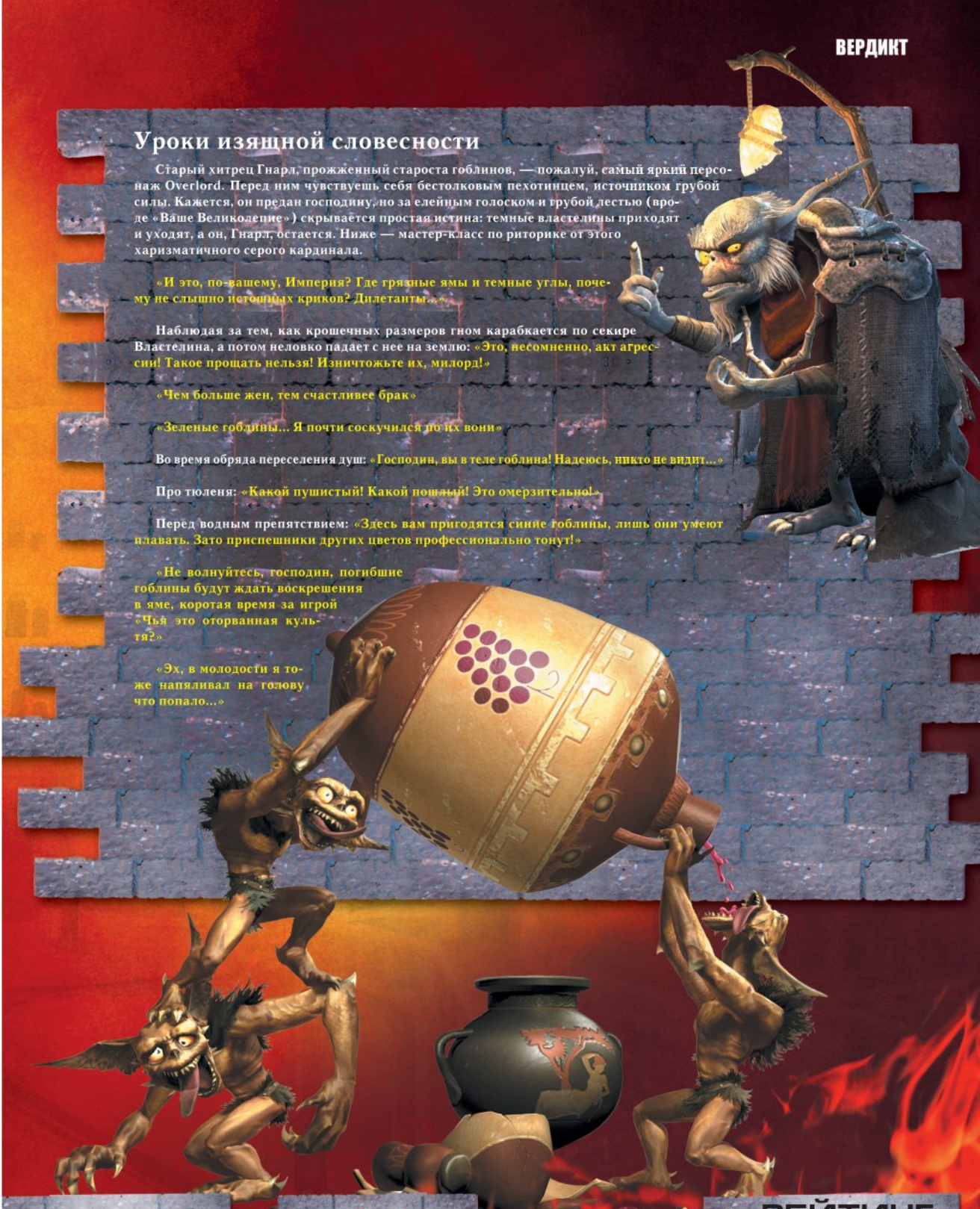
Во время обряда переселения душ: «Господин, вы в теле гоблина! Надеюсь, никто не видит...»

Про тюленя: «Какой пушистый! Какой пушный! Это омерзительно!»

Перед водным препятствием: «Здесь вам пригодятся синие гоблины, лишь они умеют плавать. Зато приспешники других цветов профессионально тонут!»

«Не волнуйтесь, господин, погибшие гоблины будут ждать воскрешения в яме, коротая время за игрой «Чья это оторванная культя?»

«Эх, в молодости я тоже напяливал на голову что попало...»



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

В сиквеле Overlord немного изменилась механика и остались кое-какие недочеты в интерфейсе и управлении, но в душе это все такой же веселый экшен про самоотверженных ушастых гоблинов, делающих за своего Властелина всю черную работу.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★☆ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Симулятор Хэнкока

Издатель
Activision

Разработчик
Radical Entertainment

Издатель в России/локализатор
Софт Клаб

Похожесть
- The Hulk
- Assassin's Creed

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.prototypegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1.8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2.4 ГГц, 3 Гб, 768 Мб видео

[PROTOTYPE]

Георгий Курган

Если попросить среднестатистического игрока рассказать о ключевых особенностях **Prototype**, то он, скорее всего, вспомнит про паркур, открытый игровой мир и мутации. Именно на этом разработчики акцентировали внимание на всех выставках, именно про это пишут на сайте российского издателя игры. Но все это — не главное. Более того, если присмотреться, то станет ясно, что паркура в привычном понимании в игре нет, «живой город» однообразен, а жители его — неизобретательны и унылы. Но Prototype принадлежит одна важная заслуга: эта игра может заставить вас почувствовать себя настоящим сверхчеловеком и испытать те самые чувства, которые обычно полагаются лишь героям комиксов. Какой уж тут, в самом деле, паркур.

Никто не знал, а я — Бэтмен!

Первые минуты и даже часы Prototype не вызывает ничего, кроме искреннего восторга. Уже в самом начале герой — практически неуязвимый супермен. Зажатие одной-единственной кнопки включает специальный режим, в котором самым грубым образом нарушаются законы гравитации. Аналогичная система была в **Assassin's Creed**, но там, где Альтаир ритмично и сосредоточенно цеплялся за каждый уступ, Алекс Мерсер, наш протагонист, действует менее изящно, но куда более дерзко. Он пулей взбирается на любую вертикальную поверхность. Со скоростью маршрутки носится по улицам. Способен поднять приличных размеров грузовик и зашвырнуть его за горизонт, а буквально за пару часов игры его можно научить парить над городом, словно белка-летяга, и сбивать военные вертолеты элегантным пинком. Он *крут*.

Чтобы понять всю прелесть этих его возможностей, вспомните фильм «Хэнкок» или то, что вытворял прозревший Нео в третьей части «Матрицы». Prototype дарит ровно те же ощущения, с поправкой на то, что все это вы делаете своими руками. Первое время

Кулаки — всего лишь дополнительный аргумент в бою. Серьезные поединки выигрываются при помощи мутаций.

Подобными сценами Prototype как бы намекает нам: резня в толпе — это весело!

Что, съел?!

Чтобы незаметно для окружающих поглотить человека, Алексу нужно:

Незаметно подкрасться сзади.

Провести борцовский захват.

Животная пища богата белками и витаминами!

Какой еще парень в капюшоне? Не было никого!

даже не хочется думать о сюжете, а хочется только носиться по городу и швыряться автомобилями. Пожалуйста, не сдерживайте себя, пока есть возможность, ведь впереди вас поджидает несколько неприятных сюрпризов.

Это птица? Это самолет?

Но пока все прекрасно. Вся эта веселая беготня даже полезна — так вы сможете ознакомиться с правилами местной экосистемы до того, как по уши увязнете в сюжете.

Итак, остров Манхэттен пытаются поделить между собой две фракции. В кварталах у военных всегда царит порядок, по улицам ходят спокойные пешеходы и тихо едут машины. С другой стороны, у зараженных — чума и хаос, мутанты вгрызаются в глотки паникующим жителям, а из пожарных резервуаров вылупляются зубастые трехметровые обезьяны. А в центре всего этого безобразия — мы.

Нас одинаково ненавидят и те и другие, а мы, в свою очередь, помогаем кому-то только в том случае, если это выгодно. Первостепенная задача — выжить. Мир вокруг меняется с каждым днем, поэтому нужно не отставать и постоянно мутировать, собирая генетический материал. Последний — своего рода игровая валюта: ее начисляют за убийства, ею расплачиваются за квесты, ее, в конце концов, приносят побочные задания и аттракционы. Они разбросаны по всему городу и варьируются от простейших (пробеги по чекпойнтам за ограниченное время) до комплексных (незаметно проникни на базу военных и поглоти стратегически важного офицера).

По мере накопления достаточного количества очков эволюции мы можем приобретать десятки самых различных способностей: учимся новым боевым приемам, увеличиваем скорость передвижения и регенерации и т.д. Поначалу приходится разрываться, но к середине игры все ваши действия начинают приносить такой доход, что в кратчайшие сроки можно закупиться всеми необходимыми мутациями.

В этой игре выражение «пудовые кулачищи» обретает новый, буквальный смысл.

С такого ракурса эту способность покажут всего один раз. А жаль — издалека она выглядит эффектнее, чем вблизи.

Если вы замаскировались под военного и проникли на базу — не теряйте бдительность: терпение военных велико, но не безгранично.

Думаете, экипаж танка как-то отреагирует на пролетающего у них над головами типа в капюшоне? Нет!

Самое интересное — это, конечно, новые виды оружия: изначально Алекс умеет только отращивать когти, но вскоре сможет превращать свои руки в плети, острейшие клинки или десятикратно увеличивать кулаки. Каждый новый прием — сущая радость маньяка: герой начинает раздирать противников на куски (со всеми анатомическими подробностями!), заталкивать им головы в плечи по самую диафрагму и шинковать на сашими.

Есть и фаталити, о которых вы, должно быть, наслышаны: все эти колья из-под земли и разлетающиеся в стороны нити-убийцы разработчики с удовольствием демонстрировали на каждой презентации. И не зря — выглядят они действительно здорово: каждое особо жестокое убийство сопровождается пижонскими эффектами вроде рапида и облета камерой.

Не забывайте также и о том, что Алекс умеет поглощать любого человека, перенимая его внешность и экипировку. То есть, допустим, если вы «сожрали» солдата, а у него в руках был гранатомет — он тут же станет вашим. Этот прием не раз спасет вас, когда вы будете убегать от штурмовых вертолетов. Или когда вам понадобится проникнуть на секретную базу — гражданских лиц, тем более со злобным взглядом и капюшоном на голове, туда не пускают, придется маскироваться под офицера. Не говоря уже о том, что каждый съеденный человек прибавляет вам здоровья и очков эволюции. Наконец, иногда это просто забавно — превратиться в какого-нибудь нелепого седого старичка и сигать в таком виде с крыши на крышу.

В Prototype термин «sandbox» интерпретирован в самой вульгарной форме: то есть подразумевается богатство выбора при прохождении игры. Если, например, вам поручают уничтожить стратегически важный объект, вы вольны выбирать: атаковать его своими силами или, быть может, угнать танк? Возможно, даже и не угнать, а, замаскировавшись под солдата, сесть в него на правах водителя и уничтожить цель в компании с ничего не подозревающими военными? Или закидать «подножным мусором»? В любом случае выбор будет зависеть от вашего стиля игры и предпочитаемых способностей, искусственных ограничений почти нет.

Стойкий оловянный

Разочарование приходит ближе к середине прохождения (это, в грубом приближении, семь-восемь часов). В какой-то момент вдруг остро осознаешь, что все вокруг тебя — ненастоящее, весь этот Манхэттен не более чем игрушечный город из кубиков Lego и пакетов из-под молока. А главный герой — пластмассовый солдатик в руках у ребенка. Во многом это вина движка: графика в игре плохая, и этого не скроешь. Бег по гигантским стеклянным небоскребам сопровождается

Хорошо там, где нас нет

Краткая характеристика inFamous — PS3-эксклюзива, который уложил Prototype на лопатки еще до того, как тот появился в продаже.

У inFamous и Prototype много общего. Обе игры посвящены людям, внезапно обретшим нечеловеческую силу. В обеих есть паркур и открытый игровой мир.

Различия — в масштабах и подходе. Radical Entertainment предлагают за считанные секунды взбираться на небоскребы и ломать деревья неосторожным движением плеча. В то же время игра Sucker Punch держится ближе к земле и вместо скоростной пробежки по крышам заставляет игрока медленно, осторожно карабкаться на каждое здание, цепляясь за уступы. Почти как в Assassin's Creed, с той разницей, что здесь недостаточно зажать одну кнопку и наслаждаться зрелищем — придется думать и искать наиболее оптимальные маршруты.

Разработчики inFamous не пытаются поразить игрока масштабами и запредельным богатством возможностей — они ставят на детали. Жители города ведут себя более естественно, но самое главное — они активно реагируют на игрока, и делают это не хуже какой-нибудь **Fable**: если вы творите добрые дела (моральный выбор — одна из центральных тем игры), они будут петь вам дифирамбы, а если ведете себя как циничный злодей — шипеть в спину проклятья. Кроме того, выполнение побочных квестов видимым образом влияет на обстановку в городе: районы очищаются от преступности, в них становится меньше врагов и перестрелок.

Основное преимущество inFamous перед Prototype в том, что она выглядит, звучит и ощущается гораздо лучше. Коул, главный герой игры, не умеет изменять свое тело, но он может управлять электричеством и в нем чувствуется внутренняя мощь. За считанные секунды он гасит уличные фонари или разряжает аккумулятор автомобиля, высосав из них энергию. Влажная земля, на которую он ступил, начинает искрить и превращается в смертельную ловушку для любого прохожего. А стоит нажать специальную кнопку, и игра тут же покажет вам ближайшие источники энергии — по всем активным объектам в зоне видимости пройдут электрические разряды. Пожалуй, это один из лучших способов отобразить «шестое чувство» героя — уж точно лучше, чем постылое инфракрасное зрение и прочее «слаучье чутье».

Полную рецензию на inFamous вы можете прочитать в «Игромании Лайт» №4/2009

падением какой-то стружки, имитирующей осколки, — ни солидных вмятин, ни даже звука выбитого стекла.

Разрушаемые объекты даже не ломаются, а рассыпаются, как карточные домики, схваченный автомобиль тут же становится прозрачным — да, это удобно (не мешает обзору), но это тот случай, когда удобство работает *против* атмосферы. Взрывы не впечатляют, разрушенные вертолеты падают оземь и превращаются в какую-то обугленную корягу. А какой толк от суперспособностей, если ты при всем желании не можешь почувствовать себя всесильным? Даже в стародавнем **Crackdown** (который, к слову, в плане акробатики и возможностей творить беспредел был немногим хуже Prototype) все бабахало куда убедительнее. И это даже если оставить за скобками тот факт, что жители, которых вы хватаете за горло, безвольно болтаются у вас в руках, словно тряпичные куклы. Чтобы поверить в эту игру, действительно нужно обладать воображением ребенка.

В Нью-Йорке версии **Radical Entertainment** нет и не может быть разумной жизни. Жители, военные, мутанты — все они безнадежно глупы. Мирные граждане имеют ровно два состояния: спокойствие и паника, причем меняют они их самопроизвольно, в зависимости от того, насколько близко к ним находится ближайший центр заражения. То есть на одной стороне улицы могут быть визг и погромы, а через дорогу — мирный вечерний променад. Больше эти люди не умеют делать *ничего*. Понятно, почему Алекс так беспристрастно их пожирает: по своему уровню развития эти создания недалеко ушли от хламидомонад.

Руководство для супергероя

Согласно пункту 5 статьи 84 Устава Лиги Справедливости каждый человек, обладающий сверхспособностями, обязан иметь в своем распоряжении несколько эффектных приемов, которыми можно ошеломить толпу зевак. В Prototype мы нашли как минимум четыре.

Стоя на самом видном месте, картинно размышлять о судьбе этого бренного мира.

На глазах у публики убить злодея... или хотя кого-нибудь, кто на него похож.

Бегать по улицам с автомобилем в руках — пусть все знают, какой вы сильный.

Замереть на несколько секунд на месте, а потом внезапно взлететь в воздух и скрыться за горизонтом.

Они ненастоящие!

Кроме того, разработчики допустили несколько геймдизайнерских просчетов, которые только подливают масла в огонь. Вот хотя бы битвы с боссами — их не так уж много, но каждая — это изнуряющая, затянутая дуэль, в которой вам надо постоянно скакать козлом по замкнутому (как правило) пространству, изредка нанося точечные удары, а попутно отбиваясь от многочисленной мелкой шушеры, которая составляет свиту каждого босса и так и норовит ужалить куда не следует. Почему, спрашивается, нельзя было разнообразить эту тягомотину зрелищными quick-time events? В конце концов, это вполне достойный прием — см., например, **God of War** и недавний **Ninja Blade**.

Самое забавное, что такие сцены в игре действительно есть. Например, когда Алексу нужно захватить танк или вертолет, он должен сначала приблизиться к машине, затем запрыгнуть на нее, добраться до кабины (а ведь вертолету, например, можно запрыгнуть на хвост — тогда нужно будет сделать еще несколько прыжков), затем, долбя по определенной кнопке, выломать дверь и только потом — сожрать пилотов. Выглядит это очень здорово, но угонять технику приходится довольно часто и описанные выше действия приходится повторять каждый раз.

Война фракций так и вовсе обернулась пшиком: да, номинально вы можете уничтожить центр подконтрольной одной из сторон зон — улей у зараженных или база военных. Вот только толку в этом — ноль: расклад сил меняется на считанные минуты, после чего разрушенные здания «отрастают» обратно.

Ну а пресловутый сюжет, скажем прямо, далеко не так хорош, как мог бы быть. С одной стороны, сценаристы постарались на славу: придумали нестыдную историю (позаимствовав штампы из десятка кинофильмов и игр, но в данном случае это не так уж страшно) и очень интересную форму подачи — Алекс, напоминаем, страдает амнезией и узнает подробности о своем прошлом, изучая воспоминания поглощенных им людей. Полученные знания постепенно объединяются в сложные цепочки и в конце концов формируют запутанную сеть. При этом такие вот «питательные» NPC попадаются в самых неожиданных местах: например, вы можете встретить их мирно бредущими по улице, о чем игра возвестит при помощи пиктограммы.

Но даже такую замечательную задумку можно испортить, если рассказать все это устами плоских и занудных персонажей. Все диалоги между ключевыми героями обрывочны, изъясняются они преимущественно с помощью голливудских клише, а надпись «Loading» может бесцеремонно появиться прямо в середине разговора. Это притом, что скриптовые сцены редко длятся больше пятнадцати секунд. Складывается парадоксальная ситуация: очень хочется узнать, чем же все закончилось (а заодно и чем началось), но делать это приходится, поминутно морщась от очередного дурацкого оборота. Удовольствия в этом, понятно, мало.

Наконец, самый страшный просчет разработчиков (после плохого движка, конечно) заключается в том, что на последних миссиях игра становится просто-таки чудовищно сложной. Возможно, хардкорные игроки этого и не заметят, но тех, кто не привык получать от игр садомазохистское удовольствие, ждет сущий ад. Умирать приходится до обидного часто — любое неосторожное движение

В Prototype есть мини-игры для парашютистов. Без парашюта, конечно.

Летящий над Таймс-Сквер мужчина в костюме никого не смущает. Чего только не увидишь в Нью-Йорке!

провоцирует крупномасштабную облаву, после которой вам еще и приходится битый час носиться по улицам, поедая прохожих, — это самый надежный способ восстановить здоровье. Количество военных превышает все разумные пределы, а кроме того, появляются мерзкие аэрозольные установки, распыляющие ядовитый для главного героя газ, — в зоне их действия здоровье неуклонно убывает. Хорошо хоть чекпойнты во время миссий предусмотрены.

Еще одна ложка дегтя — управление. Не то чтобы разработчики небрежно отнеслись к портированию, просто функциональных кнопок слишком много, даже на геймпаде не сразу привыкаешь. А учитывая, что в особо сложных боях приходится переключать способности по десять раз в минуту, любителям играть на мышке и клавиатуре тем более не поздоровится.

Ставя нас в такие жесткие условия, разработчики самым беспардонным образом дают понять: сверхчеловеческие возможности — это еще не все, и чтобы противостоять регулярной армии, понадобится что-то помощнее. Это настолько противоречит ощущениям, которые мы испытывали в первой половине игры, что хочется рычать от злобы. В каком-то смысле происходит крушение идеалов. Так не бывает! Супергерои не умирают, слышите?!

■■■

Возможно, горький опыт коллег по цеху так и не научил Radical Entertainment, что в sandbox-играх решительно все должно быть прекрасно. И главный герой, и мир вокруг него, и графика, и физика. Иначе игроку непременно станет скучно. В нынешнем своем виде Prototype очень соответствует своему названию — он скорее похож на прототип, проект, который в перспективе может быть великолепен, но который еще нужно довести до ума. Увы, сами разработчики почему-то убеждены, что это и есть финальная версия их игры.

Prototype нельзя оценить однозначно. То, как вы к нему отнесетесь, как ни странно, напрямую зависит от того, есть ли у вас PS3. Дело в том, что на этой платформе вышла схожая по духу игра — **inFamous**, — которая лишена почти всех перечисленных выше недостатков. Все, кто имеет возможность ее увидеть, могут смело вычитать из написанной ниже оценки целый балл.

Но несмотря на все это, для обладателей Xbox 360 и PC Prototype — лучший экшен с открытым миром, по крайней мере, с момента выхода **GTA 4** и до **Assassin's Creed 2**. Безусловно, разработчики переоценили свои возможности, не учли ключевую роль вменяемой физики и не уделили должного внимания балансу. Но отвлекитесь от этого на минутку и вспомните: здесь можно швыряться грузовиками, отращивать пудовые кулачищи и скакать по Нью-Йорку словно напичканный стероидами кузнечик. Эта игра вполне убедительно моделирует трудовые будни сверхчеловека. Хотя бы ради этого ее стоит увидеть. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Отращивать когти и бегать по стенам небоскребов оказалось очень весело, но несмотря на это, Prototype не удалось избежать типичных для sandbox-игр недостатков.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей	8
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Безразмерные автогонки
Издатель
Codemasters
Разработчик
Asobo Studio
Похожесть
Серия MotorStorm
Test Drive Unlimited
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.fuel-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

FUEL

Игорь Асанов

В книге Дэйва Уоллиса «Молодой мир» (другое название — «Выжили только влюбленные») есть великолепная сцена. По сюжету, землей правят дети, а все взрослые покончили жизнь самоубийством. Так вот, в одной из глав некий паренек совершает вылазку на вражескую территорию. Ночью он оказывается в заброшенном здании и видит там странную сцену. Дети в возрасте от шести до двенадцати лет сидят вокруг разбитого телевизора и играют в ток-шоу из своего недавнего прошлого.

Эта метафора отлично иллюстрирует завязку **Fuel** — игры, в которой кучка больших детей (автогонщиков-любителей) колесит по безлюдной, опустевшей Калифорнии, сражаясь друг с другом за последние капли драгоценного топлива. На дорогах то и дело встречаются остовы машин, брошенных в спешке бывшими владельцами, а ветряки на покинутых фермах продолжают крутиться как ни в чем не бывало.

Это (не считая появляющихся время от времени в небе вертолетов) — последние признаки человеческого присутствия. Парниковый эффект и резкое изменение климата не прошли для людей даром, и все население Америки было вынуждено покинуть континент. Остались только самые отчаянные любители экстрима и приключений, сорвиголовы, которых хлебом не корми, а только дай втопить педаль газа в пол — кому теперь нужны эти правила дорожного движения? Отличный бы получился сюжет для игры в постапокалиптическом антураже.

За горизонтом

Проблема в том, что Fuel, кажется, не очень хочет быть этой игрой. Заигрывания с темой постапокалипсиса начинаются и заканчиваются приветствием «Welcome to wasteland!» («Добро пожаловать в пустыню!»), которым встречает нас игра. Первая же локация, на которой проходят гонки (кусочки карты открываются по мере прохождения карьеры), выглядит так, что туда хочется немедля рвануть на пикник. Залитые солнцем лесные поляны (световые эффекты в игре просто потрясающие и создают половину атмосферы), трава, покачивающаяся на ветру, и чис-

Почти любая гонка во Fuel напоминает путешествие в поезде Москва — Владивосток: елочки, березки, а вокруг — никого...

Трюки на квадроциклах тут есть, но выполняются они автоматически. Для полноты ощущений осталось лишь придавить чем-то тяжелым кнопку газа.

Машинам во Fuel хочется сделать инъекцию адреналина — для аркадной гонки они слишком медлительны.

Свое особое настроение у игры тоже иногда проявляется. Чем не «Беспечный ездок» будущего?

тое голубое небо — мир Fuel на первый взгляд скорее приветлив, чем опасен.

В дальнейшем мы получим доступ и к другим погодно-климатическим зонам, где обязательно будут пустыни, выжженные леса, соляные озера и даже снежные вершины, но первое впечатление сильнее всего. А ведь большой, опасный, живущий по своим законам и постоянно меняющийся мир должен был стать самым главным достоинством игры, на это постоянно напирали разработчики.

Теперь, после сотен изъезженных в мире Fuel километров и многих часов, проведенных за баранкой в положении «газ в пол, руль прямо», стало понятно, что старались они, в общем-то, зря. Чтобы сделать хорошую автогонку, совершенно необязательно городить тысячи квадратных километров территории. Просторы Fuel так обширны и пусты, что уже через час вызывают чувство отрешенности, а через два — острое желание поскорее телепортироваться отсюда куда подальше.

Вдобавок Fuel обладает самой бестолковой системой навигации на свете. Важные для прохождения игры гонки бывают расположены очень далеко друг от друга, так что мотаться между стартами приходится даже больше, чем бороться с соперниками. Пару раз электронный навигатор заводил меня прямо в море, а уж сколько часов было потрачено на борьбу с истеричной схемой прокладки оптимального маршрута (меняющей показания несколько раз в минуту) — вообще не счесть. И это притом что мини-карта в углу экрана неинформативна и оттого абсолютно бесполезна, а сверяться каждый раз с ее полноразмерной версией не слишком удобно.

Чувствуя, что придуманная ими система навигации не работает, разработчики добавили в игру не только вертолеты-эвакуаторы, которые мигом переносят вас в отмеченные на карте точки, но и возможность выбирать гоночные этапы (Challenges), минуя долгие поездки по опустевшему штату. Это и стало той последней соломинкой, которая сломала верблюду спину. Путешествовать, чтобы открывать новые области карты, — не нужно, ведь гонки доступны прямо в меню. А наматывать сотни километров, чтобы найти и открыть новые раскраски для машин или полюбоваться занесенными песком городами, лесными пожарами и другими удручающими следами человеческой деятельности, — просто скучно. Мир Fuel не только пуст, но и абсолютно статичен: у подножия вулкана всегда идет снег, а на равнинах постоянно бушует песчаная буря.

Трактористы

«Но как же самое главное — гонки?» — спросите вы. Да никак. В столь же огромном **Test Drive Unlimited** можно было почти физически ощутить, как поскрипывает кожа в салоне вашей любимой «Феррари», а здешние колхозные комбайны таких чувств не вызывают даже близко. Машин и мотоциклов очень много, среди них попадаются по-настоящему сумасшедшие экземпляры (багги, катера на воздушной подушке, трехколесные мотоциклы, бигфуты с огромными колесами), но управляются и звучат все одинаково уныло. Вдобавок им всем остро не хватает чувства скорости а-ля **Burnout**. Местами доходит до смешного — хочется вылезти из медленно ползущего по ровной поверхности пикапа и пинками заставить его двигаться быстрее. Речь, напомним, идет не об очередном симуляторе внедорожников из серии «**УАЗ 4x4**», а об аркадной гонке.

Во Fuel даже ускорение включается автоматически, при достижении определенной скорости, так что азарт и удовольствие — это не про эту игру. Главное, что дает открытый мир, — возможность съехать с трассы и самому проложить маршрут до следующего чекпойнта. Срезать дорогу через лес или канавы увлекательно, но этот ход опять же обрекает вас на постоянное одиночество. Ведь электронные соперники, как и положено ботам с пониженным уровнем интеллекта, стараются держаться группами и всегда выбирают одну и ту же дорогу.

Еще одна беда — музыкальное сопровождение, ведь ничего хуже медленных, убаюкивающих гитарных переборов для такой игры и придумать нельзя. Некоторые из десятка (и это на много-много часов игры) композиций звучат, конечно, бодрее, но за последнее время все мы настолько привыкли к лицензированной музыке в гоночных играх, что отказываться от нее было преступлением. Неужели у гонщиков не может быть собственной радиоволны, с помощью которой они могли бы обмениваться информацией о грядущих стартах, передавать прогноз погоды и заказывать музыкальные треки? Ведь если бы разработчики догадались сделать что-то подобное, мир игры стал бы не таким пустым! Есть же, в конце концов, перед глазами положительный пример **Burnout Paradise**.

Единственное, в чем Fuel может хоть как-то сравниться с лидером жанра, — это графика. В отличие от совершенно невпечатляющих предрелизных скриншотов, сама игра оказалась неожиданно красива. Грязь и пыль реалистично наматываются на колеса, а машины хоть и почти не бьются, но выглядят вполне современно. Все это не сильно ушло от уровня **Colin McRae DiRT** 2007 года, но при таких размерах вызывает лишь уважение. А красивейшие красно-оранжевые закаты над пустыней сами по себе стоят всех тех километров дорог, лесов и серпантинов, что есть в игре.

■■■

К сожалению, Fuel — это не «Burnout на бездорожье» и уж тем более не «MotorStorm в песочнице». Это игра, почти целиком состоящая из огромных, скучных пространств и монотонной, убаюкивающей музыки. От аркадных гонок обычно ждут чего-то другого. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неудавшаяся аркадная гонка в открытом мире, которая вполне может сгодиться юным любителям географии в качестве интерактивного пособия по рельефу и погодным условиям штата Калифорния.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЖАНР Экшен

- Издатель
  Codemasters
- Разработчик
  Blue Omega Entertainment
- Издатель в России/локализатор
  Новый диск
- Похожесть
  Серия Tomb Raider
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  www.damnationthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,66 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

DAMNATION

Алексей Моисеев

Говорят: «Как вы лодку назовете, так она и поплывет». Стимпанковский экшен **Damnation** от **Blue Omega Entertainment** с блеском доказывает: да, это чистая правда. Ведь с английского ее название переводится как «проклятие».

Будь проклят тот день

Изначально это был мод для **Unreal Tournament 2004**, занявший второе место на конкурсе Make Something Unreal. Состязание проводилось самой **Epic Games**, авторами движка Unreal Engine, на третьей версии которого сделана игра. Перспективных разработчиков приметили в **Codemasters**, и все завертелось.

По форме Damnation получилась смесью **Tomb Raider** и **Prince of Persia** в декорациях альтернативной Америки, гражданская война в которой сильно затянулась. В тот момент, когда северяне и южане до предела истощены, на сцену выходит корпорация PSI и пытается подмять под себя всю страну — не без помощи огромных пушек и наркотического вещества, известного лишь под названием serum («средство», «состав»), в небольших дозах улучшающего рефлексы, а в больших — превращающего людей в монстров. Наш герой Гамильтон Рурк в компании четырех друзей ищет свою возлюбленную, а заодно мстит корпорации за давние обиды.

На первом же уровне игра демонстрирует свой главный и чуть ли не единственный козырь: огромные пространства и относительную свободу в их преодолении. С той же **Assassin's Creed**, правда, не сравнить: все возможные пути просчитаны дизайнерами заранее, и обмануть их не получится. Однако способов добраться из точки А в точку Б всегда несколько. Акробатика в Damnation — половина игры. Отскочить от стены, зацепиться за карниз, прыгнуть на фонарный столб, взобраться повыше, переметнуться на крышу, оттуда по канату съехать к другому зданию и влететь в дом через окно — в Damnation такое делают каждое утро перед завтраком вместо зарядки. При этом ваша цель обычно еле-еле виднеется где-то далеко внизу (или вверху) и с такого расстояния больше всего похожа на игрушечный конструктор, а по мере приближения превращается в огромную башню или целый городской район. Damnation — очень масштабная игра, в этом ей не откажешь.

Дальше начинаются проблемы. Помимо акробатики разработчики нашли только один способ хоть немного развлечь игрока: в каждой из пяти глав нам дадут покататься на мотоцикле. На нем даже можно ездить по отвесным стенам, но только в строго отведенных для этого местах.

В остальное время (а это десять часов минимум) игроку предлагается скакать по полуразрушенным зданиям, лазать по канатам и участвовать в отвратительных перестрелках. Об экшене в Damnation разговор особый. Слово «ужасно» не может передать всю ту гамму чувств и эмоций, которые возникают, когда вас заставляют дос-

Рурк, сшибая фонарики, несется навстречу взрывам. Пожалуй, единственный срежиссированный момент в игре, не считая кат-сцен.

Снайперская винтовка — самое ценное оружие. Без нее пройти некоторые моменты практически невозможно.

А это финальный босс. На картинке выглядит гораздо интереснее, чем на самом деле.

Только поездки на мотоциклах в Damnation могут доставить хоть что-то, похожее на удовольствие.

тавать оружие из кобуры. Стволы не проработаны: их не видно, их почти не слышно и из них очень сложно в кого-нибудь попасть с расстояния более десяти метров. Сами враги одинаково неинтересны (сделать неинтересных паровых роботов — это надо очень сильно постараться), скверно анимированы и очень неохотно реагируют на попадания. Частенько болванчики даже на игрока внимания не обращают (особенно — если атаковать их издалека, например при помощи снайперской винтовки), топчутся на месте и застревают в окнах. Наконец, ни о каком вертикальном мышлении, которым так хвастались разработчики, речи не идет. Никто не прыгает по крышам, не скользит по натянутым канатам, не высовывается из окон с револьвером наперевес. Противники сидят на месте и ждут своей очереди, а получив пулю в грудь — отбегают на несколько шагов в сторону. Но не дай бог вам ворваться неподготовленным в комнату, где окопался вражеский солдат. Моргнуть не успеете, как на экране появится надпись Game Over. Видимо, сообразив, сколько лучей ярости пошлют им игроки, разработчики одарили героя спиритическим зрением. В этом режиме он может видеть силуэты противников сквозь стены. Но даже здесь удалось напортачить: включается спецзрение около пяти секунд, а пользоваться им надо часто, если хотите выжить.

Попариться не желаете?

Кривые перестрелки — далеко не единственная проблема Damnation. Создается четкое впечатление, что люди, ее создававшие, очень, очень плохо представляют себе, по каким законам сейчас делаются игры. Они составили список того, что должно быть в их продукте, и реализовали его по принципу «лишь бы работало», при этом никак не увязав разные пункты программы друг с другом. Огромные уровни заставили одними и теми же полуразрушенными домами и раскрасили в серо-коричнево-зеленые тона, навевающие уныние и скуку. Дизайн локаций отрицает законы логики в угоду акробатике. Лестницы ведут в никуда, везде понатыканы балки и карнизы непонятного назначения, никаких нормальных способов передвижения нет. Наверное, люди Новой Америки добираются на работу, прыгая из окон на столбы, качаясь на канатах и карабкаясь по стенам гигантского котлована до нужного цеха или лаборатории. Сами легкоатлетические упражнения позаимствованы из Tomb Raider до мельчайших подробностей, включая стойку на руках (конечно, не такую грациозную, как у Лары Крофт) при подтягивании на очередной карниз. Но с шутером увязать акробатику не получилось, оттого сильно пострадало управление — в кнопках частенько путаешься, и, вместо того чтобы, например, залезть в окно, герой может скакнуть в сторону. Есть в Damnation и столь модный теперь кооператив, но ни одной ситуации, в которой для победы требуется слаженная работа двух игроков, так и не придумали. Да и сложно себе представить человека, который захочет поделиться такой игрой с другом.

С сюжетом вообще беда: за классической завязкой следует набор из откровенного бреда и клише. В одну историю сценаристы сумели увязать профессора, у которого есть дочка-киборг, индианку-целительницу с синими татуировками на спине, ее брата-провидца, излишне горячего испанского мачо и какое-то несусветное количество глупых диалогов и монологов. По количеству неуместных фраз явно лидирует дочка-киборг. Каждые пять минут она с невероятным трагизмом в голосе выдает какую-нибудь пафосную речь («Несчастные создания! Надеюсь, сестры молятся за мои грехи!»). Герои Damnation так усердно пытаются показать нам свои характеры, что начинают натурально раздражать и напрашиваться на пулю в лоб. Жаль, что возможности укокошить партнера не предусмотрено.

На безрадостный фон наслаиваются глупости калибром поменьше. Разработчикам невдомек, что давно прошли те времена, когда надо было вызубривать какой-то эпизод игры, чтобы его пройти. Они не знают, что исход битвы с боссом должен решать опыт игрока, а не удача. Им непонятно, как раздражает необходимость раз за разом проходить половину уровня из-за глупых смертей и недостатка чекпойнтов. Они не в курсе, что слушать десять часов пропаганду PSI, звучащую из громкоговорителей вместо нормальной игровой музыки, утомительно. Как им, в конце концов, объяснишь, что с таким тяп-ляп-подходом к созданию игр они вряд ли добьются каких-то ощутимых успехов. Тут такого вопиющего хамства не любят.

■■■

На словах Damnation звучит великолепно. Огромные уровни, акробатика, вертикальный экшен, револьверы с четырьмя барабанами и езда на мотоциклах по стенам — сказка, глоток свежего воздуха. Реальность гораздо суровее. Спустя несколько минут после старта выясняется, что из интересного в игре только открытые локации и внешние атрибуты стимпанка. Все остальное в лучшем случае вызывает недоумение. Унылые пейзажи, отвратительные персонажи, клишированный сюжет, ужасные перестрелки, неудобное управление и огромное количество детских геймдизайнерских ошибок будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Если вы, конечно, настолько бесстрашны, непоколебимы и упорны, чтобы пройти ее до конца. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Акробатический экшен в декорациях стимпанка, напрочь загубленный разработчиками из-за непонимания того, по каким законам живет современная игровая индустрия.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
ниже 20%

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★☆☆☆☆☆☆☆ 3.0
ГРАФИКА ★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★☆☆☆☆☆☆☆ 3.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★☆☆☆☆☆☆ 4.0

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО

KILLING FLOOR

Александр Линтон

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Кооперативный зомби-хоррор
Издатель/разработчик
Tripwire Interactive
Похожесть
Left 4 Dead
Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет
Сайт игры
www.killingfloorthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Истории вроде той, что произошла с **Killing Floor**, случаются в нашей индустрии сплошь и рядом: несколько лет назад студия **Tripwire** выпустила мод для **Unreal Tournament 2004**. В нем сплоченная команда вооруженных до зубов ребят отстреливалась от полчищ плотоядных мутантов. Модификация имела определенный успех, и компания начала работу над коммерческой версией проекта. Вот только за то время, пока он «шел к успеху», вышла игра с похожей концепцией. Речь, естественно, о **Left 4 Dead**. И как бы разработчики ни старались, сравнения с детищем **Valve** им не избежать.

Какой-то не такой

На такой случай у любого журналиста припасен целый набор клише: «Left 4 Dead для бедных», «тот же Left 4 Dead, только в профиль», «Left 4 Dead с перламутровыми пуговицами» и так далее. К счастью, ни одно из них нельзя применить к этой игре в полной мере. Да, Killing Floor явно недостает размаха и бюджета, но это ни в коем случае не клон и уж тем более не попытка погреться в лучах чужой славы (оригинальный мод, напоминаем, вышел за полтора года до игры от **Turtle Rock Studios**). Да и своих находок у разработчиков хватает.

Там, где Valve сбивают игроков с толку, прессуя их бесконечными ордами зомби, Tripwire пытаются применить более тонкие приемы. Их зараженные не так быстры и многочисленны, но и они могут доставить массу неприятностей. Здесь всего один босс, зато есть ползучие зомби, зомби-невидимки, какие-то вопящие твари и бог знает что еще. В самый ответственный момент на горизонте может появиться недружелюбный мужчина с бензопилой и неспешно, размеренно начать ковылять в

Видите эту кучку буратин на заднем плане? По меркам игры это почти толпа.

Для пущей мрачности картинка стилизована под старую пленку.

Бензопила поможет вам найти друзей на любой вечеринке!

Как видите, Лондон будущего захватили лысые нудисты — всех остальных перебили.

сторону игроков. В голове в этот момент мелькает мысль: «У-у-у, сейчас начнется», а заодно появляется стойкое желание убежать куда-нибудь далеко. Только вот отступать зачастую некуда — зомби умеют втихую подкрадываться сзади и окружать. А когда толпы голодных (это не фигура речи, зараженные тут действительно предпочитают бегать в чем мать родила) недругов подбираются слишком близко, нервозность быстро превращается в панику: только что мы расслабленно отстреливали мертвецов на расстоянии, а теперь забились в углу, судорожно перезаряжаем пистолет, зовем на помощь и пытаемся прорубить себе путь в стене из разъяренной плоти.

В дополнение к этому у разработчиков припасено несколько простых, но действенных способов нагнетания атмосферы. Например, отсутствие прицела и медленная перезарядка: пока вы дрожащими руками пытаетесь навести мушку на особо прыткого мертвеца, его коллеги могут неожиданно вгрызться вам в пятки. Аналогичная ситуация может случиться, пока вы завариваете очередную дверь (еще одно ноу-хау игры — сварочный аппарат, которым экипирован каждый человек в команде), поэтому волей-неволей приходится полагаться на помощь напарников. Ну а когда все аргументы заканчиваются, в ход идет холодное оружие, среди которого есть и бензопила, которая реализована немногим хуже, чем в **Dead Rising**. По крайней мере, распилить врага на куски и залить асфальт кровью с ее помощью точно получится.

Left 6 Dead

Правила игры достаточно просты: шесть игроков отбиваются от волн мутантов (место действия — Великобритания, наводненная порождениями зловещих правительственных экспериментов), в перерывах между ними закупаются оружием у постоянно выкидывающей пошлые шуточки продавщицы, а потом играют в догонялки с финальным боссом — Патриархом. Последний настолько суров, что игроки большую часть времени вынуждены бегать от него кругами. В результате финальная битва (если ее вообще можно так назвать) выглядит жалко и комично — не хватает лишь музыки из «Шоу Бенни Хилла». Тяжелое вооружение босса может отправить вас на перекур буквально за пару секунд, и перекур этот может затянуться — ждать смерти Патриарха или ваших товарищей приходится мучительно долго (по 10-20 минут).

Чтобы этого не случилось, необходима слаженная командная работа. Помимо общепринятых правил (держаться ближе к напарникам, в любой ситуации стараться занять круговую оборону), важно правильно распределить роли в команде — в игре есть шесть видов перков, дающих различные бонусы при использовании определенного оружия и инструментов. Они, в свою очередь, поддаются прокачке, причем способности растут в уровнях тем быстрее, чем чаще вы их применяете. Метко стреляете? Со временем превратитесь в опытного снайпера. Предпочитаете ловко распиливать зараженных бензопилой? Скоро станете мясником-берсеркером. Только после получения нескольких уровней Killing Floor раскрывает свой командный потенциал — до этого счастливого момента все игроки одинаково беспомощны и безлики (персонажей с уникальной внешностью здесь нет, вместо них — спецназовцы в противогазах; возможность играть за зомби не предусмотрена). Тут же находят применение все средства взаимной поддержки: игроки могут лечить друг друга, делиться деньгами, да и заваривать двери придется регулярно. Главное — помнить о том, что их в любой момент может выломать какой-нибудь зомби-бугай.

Справляться с постоянно напирающими монстрами помогает и другая интересная особенность Killing Floor — ZEDtime (slomo, которое работает даже в мультиплеере). Включается оно исключительно когда вздумается игре, а не вам. Время замедляется для всех игроков сразу, и для кого-то такой сюрприз может быть очень кстати, но если в момент включения вы увлеченно смотрели в пол или стену — придется тратить драгоценные секунды на прицеливание.

Основная проблема с Killing Floor в том, что, несмотря на свой статус коммерческого продукта, она по-прежнему выглядит как модификация: непрофессионализм разработчиков проявился в удивительно уродливых загрузочных экранах, от вида которых Артемий Лебедев рыдал бы кровавыми слезами, а также в интерфейсе, раздражающем убогими шрифтами и красным цветом. Не обошлось и без багов. Колики случаются непозволительно часто — игра зависает, и в этот момент можно считать, что она бросает кости. Повезет — играем дальше. Нет — любуемся рабочим столом. Да и вообще выглядит игра довольно дешево — улучшенный движок Unreal 2.5 умело скрывает несовершенство моделей за красочными эффектами и пострендер-фильтрами, но до современных стандартов ему все-таки далеко.

■■■

С одной стороны, Killing Floor можно упрекнуть во вторичности: она действительно очень похожа на Left 4 Dead, а заодно на **Resident Evil 4** (преследующая героев продавщица оружия и зомби с бензопилами у нас ассоциируются именно с этой игрой) и чуть-чуть — на фильм «28 дней спустя» (зловещие эксперименты, английские пейзажи и британский акцент героев). С другой стороны, кого это волнует? Эта игра не претендует на художественную ценность. Это хорошо сбалансированный командный шутер, в котором есть несколько интересных находок (см. систему прокачки). В нем есть главное, что мы требуем от игр этого жанра: он заставляет шестерых человек кооперировать свои действия и работать сообща, даже если за полчаса до этого они не были знакомы друг с другом. Поэтому, если все сценарии из Left 4 Dead изучены вдоль и поперек, обратите внимание на Killing Floor. Это, как минимум, поможет скоротать время до выхода **Left 4 Dead 2**. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Достойный командный шутер про зомби, главный недостаток которого в том, что он вышел после Left 4 Dead.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

Blueberry garden

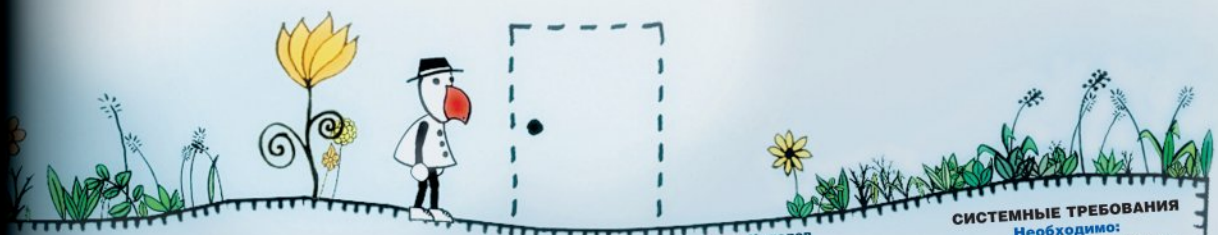
Жанр
Интерактивная сказка

Издатель/разработчик
Эрик Сведенг (Erik Svedäng)

Похожесть
Dyson

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
http://eriksvedang.wordpress.com



Александр Чепелев

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Написанная молодым шведским разработчиком Эриком Сведенгом экспериментальная инди-сказка **Blueberry Garden** (Гран-при фестиваля **Independent Games Festival 2009**) визуально напоминает необычную анимационную короткометражку — из тех, что показывали по центральному советскому телевидению под грифом «мультфильм для взрослых».

Главный герой — летающий человек-птица в костюме и котелке. Он жил-поживал в своем тихом садике, полном цветов и голубики, пока откуда ни возьмись не появился странный мусор — телевизор, фонарь, помидор-громадина, — клекочущие птицы не склевали ягоды, а в небе не открылся огромный кран, грозящий всемирным потопом.

Чем меньше будет ваш багаж знаний о Blueberry Garden, когда вы сядете играть, тем лучше. Если хотите почувствовать себя первооткрывателем, понять законы, по которым живет этот мир, самостоятельно узнать, что будет, если съесть зеленую звездочку, — пожалуйста, переверните страницу. А лучше вырвите и сделайте из нее бумажную птицу. С оранжевым клювом.

Маленький принц

Не послушались? А зря. Ведь Blueberry Garden — одна из тех игр, которые нужно познавать исключительно самому. Она уникальна: красива, очень коротка и поначалу в ней совершенно ничего не понятно. Это даже не **The Path**, в которой пугают метафорическим волком, просят не сворачивать с дороги и отнести бабушке лепешки. Это своеобразная черно-белая притча.

Первое, что мы видим, — открытый водопроводный кран, из которого течет ровный поток воды. Если не закроем, случится потоп. Вентиль находится под облаками. Но мы — человек-птица, а значит, умеем летать. Стоит два раза нажать пробел, как герой, нелепо распластавшись в воздухе, поплывет над землей — смешно и не слишком высоко. Чтобы взлетать все выше и выше, нужно есть голубику, которая растет на деревьях. Если поедать другие плоды, эффект будет иной. Например, звездочки окружат героя мыльным пузырем и он сможет ходить под водой. Клюква поднимет пласт земли, а груша опустит… Если же кинуть плод на незанятую площадь, то в считанные секунды вырастет новое плодоносящее деревце.

Камерный мирок игры — непрерывно работающая экосистема. Мы возрождаемся в ее центре — а вокруг бурлит жизнь, растут деревья, опадают плоды, летают чудные курицы и бегают малыши-горлодерики. Как гласит предыстория, когда-то птицы и коротышки счастливо жили вместе и до отвала наедались свежими плодами голубики. Но затем птицы склевали урожай и многие крохи умерли от голода. А теперь еще и эта вода с неба.

Уоллеса и Громита порадовал бы этот скриншот.

Экстремальная медитация

Blueberry Garden — не из тех игр, которые за ручку проводят нас от старта к финишу. Маленькие обитатели вашего мира действительно погибают, но, чтобы добраться до конца, спасать их совершенно необязательно. Нужно лишь собрать достаточное количество разбросанных по игровому миру предметов (те самые телевизоры, гигантские помидоры, карандаши, рамки для картин), сложить из них башню на крыше своего домика и, забравшись на ее верхушку, долететь до сырной луны. Чтобы добраться до строительного материала, нужно хорошо кушать: заполучить спрятанный под водой помидор можно только проглотив звездочку, а разобрать

Очень интересный швед

Родился Эрик Сведенг (на фото — слева) в 1986 году, в городке Уппсала, что в 66 км к северо-западу от Стокгольма. Сейчас он преподает проектирование игр в местном университете, поклоняется Бобу Дилану и ведет блог.

Карьера Эрика в игровой индустрии началась весной 2006-го, когда он в составе команды из трех человек за 24 часа написал игру Bönvagnen (The Bean Vehicle) для мобильных телефонов Sony Ericsson и выиграл с ней конкурс Mjukt 2.0.

Первую серьезную игру (Flipside of the Divine) он сделал в 2007 году на бесплатном движке OGRE. Это интереснейшая аркадная головоломка, где с помощью волшебной птицы-феникса нужно переворачивать элементы игрового поля и таким образом довести отважного героя до выхода. Скачать FotD можно вот здесь: http://dsuiki.hiss.se/web/fileadmin/projekt/flipside/Flipside.zip.

В 2007 году Эрик создал свою первую многопользовательскую игру. В Det Goda Livet (The Good Life) нужно играть тремя персонажами за разными компьютерами. Фермер жаждет богатства, гражданин — счастья, а политик — срубить побольше голосов. Что хорошо для одного, плохо для других. Цель — дать каждому то, к чему он стремится. Игра сделана совместно со шведской организацией Västra Götalandsregionen, и, увы, скачать ее нельзя.

Еще один занятный проект — комната виртуальной реальности Pixel Cave Adventures (2007), в которой нужно провести коляжку по четырем комнатам. Сыграть в нее можно только в университете, где работает Эрик.

Но самая оторванная игра 23-летнего шведа — многопользовательский пинг-понг World of Pong (2008). Вбиваем имя и появляемся среди кучи белых палочек, которыми управляют другие игроки. Нужно носиться вверх-вниз и стараться попасть по пролетающему шарику. Если удастся — получим уровень. Кто наберет больше — выиграл. Можно материться в чате. Лежит игра вот здесь: www.box.net/shared/3d3fjcd4ws.

Внимание на козявок: Гран-при в номинации «Шведский поцелуй года».

завал проще всего при помощи груши.

На встрече с местным светилом игра закончится, но в этом случае ваш сад опустеет — малышей-то вы не спасли, а значит, всем им пришел конец. Если вас это не устраивает, можно поступить гуманнее — схватив в самом начале плод голубики, вырастить рядом с домом деревце и перетащить туда несколько особей. Те начнут шустро поглощать плоды, опадающие с ветвей нерукотворного ковчега, презабавно целоваться и размножаться. А вы тем временем можете попытаться закрыть злополучный кран.

Спасать карапузов совсем необязательно, как и необязательно находить абсолютно все разбросанные по миру предметы. Этот выбор — жить крохам или умереть — мы совершаем сами, без принуждения.

Поначалу может показаться, что Blueberry Garden — просто забавная безделица. На самом же деле в нее заложен довольно мощный подтекст. Так, главный герой в котелке и плаще — скорее всего, отсылка к лекарям времен «черной смерти». Те, если вы не в курсе, носили маски с длинными птичьими носами и пытались отогнать заразу благовонными травами. Сама же игра — настоящий интерактивный манифест «зеленых»: собирать небоскреб из мусора, расчищая тем самым вселенную, спасать исчезающих животных, быть вегетарианцем.

Но все это подтекст. Чтобы насладиться Blueberry Garden, вовсе не обязательно так углубляться в нижние слои смыслов. Достаточно один раз пролететь сквозь облака под завораживающую музыку, и вы уже влюблены.

А музыка, неспешно текущая по черно-белым венам игры, без преувеличения прекрасна. Стоит нам только взлететь, как по воздуху разносятся упоительные клавишные переливы, написанные композитором со странным псевдонимом Daduk. Это, без преувеличения, одна из красивейших дорожек за всю историю компьютерных игр. Жаль только, что она такая короткая… Здесь вообще все маленькое, как тот самый принц с розой.

■■■

Если подойти к Blueberry Garden с обычной меркой, то выяснится, что игра эта довольно однообразная. Мы парим в воздухе, собираем ягоды, едим, ищем предметы, меняем ландшафт, снова летаем, собираем и поглощаем. Нет ничего нового под белым солнцем. Но ничего другого и не нужно. Концентрат. Медитация. Простая и завораживающая.

P.S. Мы играли в бета-версию, предназначенную для Independent Games Festival 2009. Эрик заверил, что и по продолжительности, и по набору контента финальная версия будет точно такой же: доработке подвергнутся лишь некоторые детали. Надеемся, неприятные программные ошибки он тоже устранит: главный герой порой застревает в кустарниках, а во время терраморфинга игра жестоко тормозит. ■

Издержки селекции.

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Добрая черно-белая сказка длиною в тридцать минут. В анамнезе — главный приз Independent Games Festival 2009.

Оправданность ожиданий: 95%

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

SHERLOCK HOLMES VERSUS Jack the Ripper

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Квест
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчик
Frogwares Game Development Studio
Похожесть
Серия The Lost Files of Sherlock Holmes
Sinking Island
Agatha Christie: Evil Under the Sun
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.sherlockholmes-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Кирилл Волошин

Люди из студии **Frogware** давно разрабатывают холмсовскую тему. И если два первых проекта по мотивам рассказов Конан Дойла (**Mystery of the Mummy** и **Secret of the Silver Earring**) более-менее удерживались в рамках, заданных оригинальными текстами, то уже в третьей игре (**Sherlock Holmes: The Awakened**) авторы решились на смелый эксперимент и столкнули великого сыщика с последователями лавкрафтовских культов. И пошло-поехало… Шерлок Холмс против Ктулху, Шерлок Холмс против Арсена Люпена… А теперь вот Шерлок Холмс против Джека-потрошителя.

Здесь был Джек

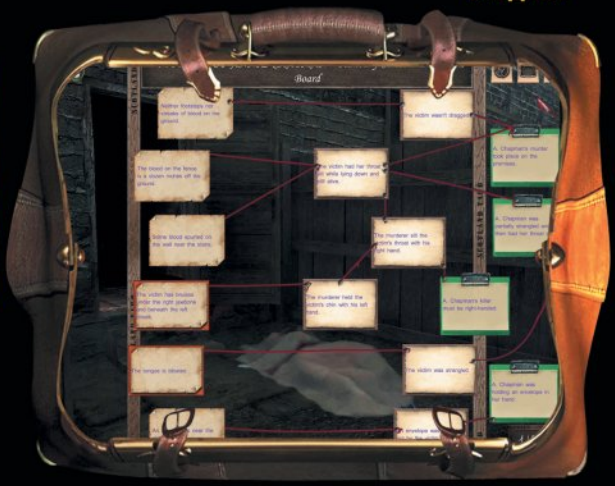
Первое и главное: у Frogware все получилось с сюжетом и атмосферой. Авторы очень точно перенесли в игру реальное дело о Джеке-потрошителе. Лондон, 1888 год. В трущобах Уайтчепела кто-то зверски убивает проституток. Вскоре полиция арестовывает местного сапожника, но убийства продолжаются, а в адрес сыщиков, ведущих дело, начинают поступать письма от загадочного Джека-потрошителя. Разработчик тщательно изучили материал и даже учли последние гипотезы исследователей, согласно которым письма могли быть выдумкой журналистов, а одним из главных подозреваемых считается основатель английского импрессионизма — художник Уолтер Сикерт. И с журналистами-мошенниками, и с Сикертом Шерлок Холмс много и плотно общается. Равно как и с сапожником.

Вместе с доктором Ватсоном великий сыщик ведет собственное расследование, проверяет собранную полицией информацию, лично обследует места преступлений, общается с подозреваемыми и решает множество головоломок, от традиционной дешифровки писем и подбора кодов до нетривиальных сварочных работ.

В отличие от некоторых других игр серии, здесь можно включить вид от третьего лица. Но тогда рушится атмосфера.

Пиксельхантинг в играх от Frogware всегда вызывал массу нареканий. В итоге нам дали возможность подсветить активные точки.

Вечерами Холмс играет на скрипке, Ватсон читает свежие газеты, а вместе они живо обсуждают произошедшее.



Дедукция позволила правильно выстроить логическую цепочку. Это же элементарно!

Авторы при этом умело поддерживают ритм и интригу повествования. Стоит Холмсу и Ватсону хотя бы на шаг приблизиться к ответу на вопрос, кто же убивает девушек, как происходит новое преступление, за которым мы наблюдаем глазами самого Джека-потрошителя. В итоге игра крепко держит вас за воротник до самого финала, к которому Холмс, как и положено, подойдет с целым взводом подозреваемых, и лишь в самом конце…

Действие происходит в традиционном для серии виде от первого лица. И в случае с **Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper** это кажется не просто оправданным, а необходимым. Авторы прекрасно смоделировали лондонские улочки, наполнили их невеселой, угрюмо зыркающей исподлобья жизнью и выпустили сюда слегка ошарашенных нас, дав возможность полюбоваться на все это изнутри. Эффект присутствия достигается отличный. Мы бродим среди этих мрачных подозрительных людей — наркоманов, воришек и попрошаек, видим, как на углу кто-то крутит шарманку, около борделя дама с добрым лицом торгует цветами, рядом спит нищий, а на противоположной стороне улицы проститутка уводит очередного клиента в темноту подворотни. И кажется, убийца где-то совсем рядом, за нашей спиной или среди этих угрюмых джентльменов около паба…

Холмс меняет профессию!

Авторы воспроизвели в игре огромный лондонский квартал, и со всем этим нужно было что-то делать. Тут на помощь пришло фирменное умение Frogware заставлять своих героев совершать совсем негероические поступки. В **Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin** великий сыщик ловил птиц и готовил обеды для домашних животных, а в **Dracula: Origin** профессор Ван Хельсинг лечил каирских верблюдов. В Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper мы носимся по улицам, выполняя поручения многочисленных персонажей. Это, конечно, коробит, особенно после того, как уже в начале игры, чтобы получить в полиции необходимую информацию, Холмс должен искать чью-то потерянную коробку, а доктор Ватсон (мы по-прежнему играем то за Шерлока, то за его впечатлительного друга) — доставлять партию протезов в местный госпиталь.

В эти моменты от игры пахнет не английским детективом, а самыми дешевыми RPG. Однако Frogware провели работу над ошибками. Во-первых, таких идиотских ситуаций теперь в разы меньше. Во-вторых, прогулки по улочкам Уайтчепела идеально работают на атмосферу, помогая прочувствовать, чем и как жили лондонцы мрачной осенью 1888-го… Главное, что очень скоро сценарий расправляет крылья, задания становятся увлекательными. Шерлок и Ватсон посещают самые злачные места, совершают проникновение со взломом, регулярно меняют личины, выдавая себя то за туристов, то за журналистов, и проворачивают хитроумные комбинации: они водят за нос не только полицию, но и местных криминальных авторитетов. Густая атмосфера, динамика, интрига, яркие персонажи, внезапные догадки и страшные подозрения — вот из чего состоит новый «Холмс».

Элементарно, Ватсон!

Но главное — здесь все крутится именно вокруг знаменитого дедуктивного метода Шерлока. Собирая улики, рапорты и свидетельства, обследуя с лупой места убийств и трупы, мы постепенно восстанавливаем картину произошедшего. А потом в специальном дедуктивном режиме нам предлагают в буквальном смысле расставить информационные «кирпичики» единственно верным образом и провести логические цепочки между разрозненными фактами, пользуясь собранной информацией и собственной логикой.

Как и с какой стороны был нанесен удар, где лежала шляпа, куда брызнула кровь, начало ли тело разлагаться — на основании подобных фактов можно сделать массу разнообразных выводов, и великий сыщик с нашей помощью должен отделить зерна от плевел. Нечто подобное было и в Secrets of the Silver Earring, и в The Awakened, но тут эта система возведена в абсолют. Это уже не милая безделушка, а фундамент геймплея: игра регулярно замирает и ждет, когда мы с помощью дедукции верно определим мотив преступника и точное время убийства, составим «фоторобот» на манекене и даже произведем следственный эксперимент, представив в роли несчастной проститутки… верного доктора. Как? Элементарно, Ватсон!

■■■

Конечно, не все идеально. Головоломки разнообразны и, местами, оригинальны, но некоторые из них кажутся притянутыми за уши. Не хватает задачек на время, которых раньше было хоть отбавляй. Впрочем, это уже детали: главное тут, повторимся, сюжет, атмосфера и дедуктивный метод, а не мини-игры. Проект, изначально воспринимавшийся как броское, но невнятное порождение современного маркетинга, неожиданно обернулся квестом высокой пробы. Здесь у Frogware впервые все удачно сошлось: фирменная инновационная механика и умение выстраивать массовку удачно приладились к истории Джека-потрошителя и мрачной лондонской осени, дав Шерлоку Холмсу долгожданный шанс продемонстрировать всю силу своей несгибаемой логики. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный, очень выразительный квест о поединке великого сыщика и легендарного убийцы.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Василий Ветлугин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экшен

TERMINATOR

SALVATION

- **Издатели**
  - Equity Games
  - Evolved Games
- **Разработчик**
  - Grin
- **Издатель в России/локализатор**
  - Новый диск
- **Похожесть**
  - Wanted: Weapons of Fate
  - Gears of War
- **Мультиплеер**
  - Сплит-скрин
- **Сайт игры**
  - www.terminatorsalvationthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,83 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Какая-то чудовищная болезнь поражает все связанное с новым «Терминатором». Прекрасный актер Кристиан Бейл, взявшись за роль главного врага машин Джона Коннора, половину фильма играет со страстностью китайского кухонного комбайна. Студия **Grin**, взявшись за игру по мотивам фильма, выдает неживой, тяп-ляп-собранный релиз, больше всего похожий на клон **Gears of War**, разработанный взбунтовавшейся газонокосилкой. А скорее даже — на другой проект Grin, **Wanted: Weapons of Fate**: та же графика, та же система укрытий, та же смешная продолжительность игры. Если вы не страдаете серьезными заболеваниями нервной системы, то осилите Salvation часа за четыре даже на высшем уровне сложности.

Действие игры разворачивается за два года до событий фильма, и Коннор еще не мессия, а всего лишь простой солдат, пытающийся выжить в беспощадной мясорубке. Стартует **Terminator: Salvation** довольно бодро — в первые пять минут вам дадут и побегать от страшного Т-600 с пулеметом, и пострелять из ракетницы в громадного летающего терминатора, и поучаствовать в погоне, и даже мельком увидеть Сборщика, огромного двадцатиметрового робота. Затем игра выдыхается, и следующие четыре часа вы проводите в скучных позиционных перестрелках. Нажимаете на пробел (Коннор прячется в укрытие), высовываетесь, отстреливаете Ос (мелкие летающие роботы), перебегаете в новое укрытие, еще раз, еще, заходите, наконец, в тыл к Паукам (они уязвимы только сзади) и высаживаете очередь в их аккумуляторы. И так — раз за разом, до финального ролика.

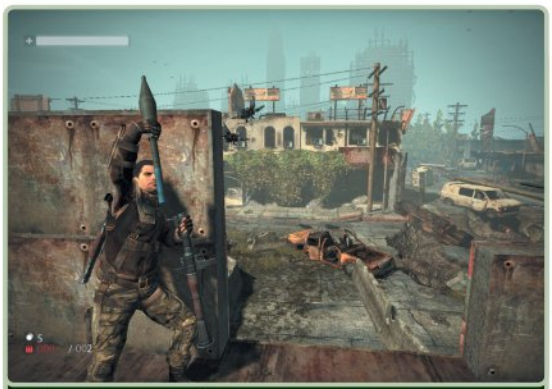
Иногда на сцене появляются человекообразные Т-600 и Т-800, но убивать их столь же скучно — достаточно всадить несколько обойм в торс (или подорвать гранатой). Оказывается, борьба с тяжело бронированными, практически бессмертными терминаторами интересна лишь на киноэкране — в игре она реализована таким образом, что вызывает скорее зевоту. Развлекают только перестрелки с мощными летающими противниками да редкие «рельсовые» отрывки, когда вы устраиваетесь за стационарной турелью.

Причем уровень сложности опущен безмерно низко — чтобы умереть, надо приложить серьезные усилия, ведь здоровье главного героя восстанавливается автоматически, стоит ему уйти с линии огня. Со звуковым оформлением тоже беда — большая часть оружия звучит совершенно неубедительно, голоса напарников крайне невыразительны, музыка навязчивая и быстро надоедает. Сюжета практически нет. Единственное, что хоть как-то оправдывает существование Salvation, — довольно приличный и шустрый графический движок. Особенно симпатичны небоскребы на закате. Но и тут есть подвох — через пятнадцать минут после начала игры вы замечаете повторяющиеся ржавые машины, повторяющие комнаты с мусором, повторяющие провалы в асфальте, повторяющееся все.

■■■

Ну и наконец, в Salvation нет Кристиана Бейла. Актер не дал разрешения на использование своего облика. Из-за этого игра выглядит несколько шизофренично: полуразрушенный Лос-Анджелес из фильма, терминаторы из фильма, напарники из фильма, а главный герой — из подворотни. Вместо харизматичного Бейла нам подсунули дубоватого мужика со щетиной на помятом жизнью лице. Кажется, что еще вчера спаситель человечества крутил гайки на американском «ЗИЛе», в свободное время откушивая чебуреков с водочкой, отчего и приобрел столь потрепанный вид. Напарники ничем не лучше — более того, через некоторое время вы замечаете, что набор повстанцев ограничен, помогающие вам персонажи начинают повторяться. Лже-Коннор, спешащий во главе армии двойников с тысячей имен на помощь очередной группке выживших, — что может быть смешнее? ■

Паук — главный ваш враг в игре. От напарников толку мало, они органически неспособны обходить роботов с флангов.



Обычные терминаторы более-менее охотно гибнут под партизанскими пулями. На добычу побольше лучше охотиться с гранатометом.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одна мусорная игра по кинофильму. Унылый геймплей, скучные враги, красивые (но однообразные) декорации.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

NEVERWINTER NIGHTS 2

MYSTERIES OF WESTGATE

- Издатель: Atari
- Разработчик: Ossian Studio
- Похожесть: Planescape: Torment; Серия Baldur's Gate
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Сайт игры: www.atari.com/nwn2/mow

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Neverwinter Nights была «партийной» RPG самого высокого разбора. Небольшой, но мощный отряд единомышленников, цифры статистики, длиннющий сюжет. Серия, задуманная **BioWare**, создателями легендарной **Baldur's Gate**, и подхваченная их бессменными дублерами **Obsidian Entertainment**, была во многих смыслах уникальной. Она предлагала не только послушать чужую историю, но и придумать собственную — для этого с обеими частями игры поставлялся редактор модулей. Любой желающий, освоив его, мог написать приключение о походе в Темную Пещеру Нездешнего Ужаса и Вечной Боли, а потом показать друзьям. Для тех же, кто высаживанию яблонь и возведению домов предпочитает сочный, красный плод на теплой, но построенной кем-то другим кухне, выпускали дополнения.

Mysteries of Westgate — одно из них. Разработала его **Ossian Studio**, созданная Аланом Мирандой, который как штатный продюсер BioWare работал над **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal** и первой частью NWN. Уж он-то прекрасно знает, за что любят ролевые игры, и потому главное в Mysteries of Westgate — сюжет, диалоги, характеры и моральный выбор.

Итак, наш герой, измученный проклятием, наложенным на случайно оказавшуюся у него маску, прибывает в город Вестгейт, криминальную столицу Забытых королевств. Он ищет встречи с бандой «Ночные маски»: именно им принадлежал артефакт. Игра, рассчитанная лишь на 10-15 часов прохождения, с порога прижимает вас к стенке и начинает задавать непростые вопросы. Первым, кто предложит помощь, будет темная эльфийка Ринара, бывший рэкетир и наемный убийца на зарплате у Масок. Принять ее предложение или благоразумно отказаться? А может, положиться на помощь падшего паладина Мантидеса, который болтается неподалеку, ведь недавно он без суда и следствия зарубил восемь Масок, позволив уйти лишь одному из противников? А им, как выясняется, была именно… Ринара. На этом месте игра радостно подмигивает и предлагает… взять в команду обоих. В этом случае ваш отряд будет напоминать передачу «Школа злословия» на амфетаминах, зато вы получите массу интересных впечатлений.

Большинство ситуаций в Mysteries of Westgate окрашено в приглушенные полутона, и решения частенько даются очень нелегко. А от них зависит не только ваше продвижение по сюжету и финал, но и степень откровенности компаньонов (их тут трое): в игре сохранена оригинальная система взаимного влияния, и любое ваше действие может сделать сопартийца более или, наоборот, менее разговорчивым. Поговорить меж тем есть о чем: непростые истории ваших спутников постоянно обрастают новыми подробностями, случайными встречами с прошлым и полунамеками, о значении которых вы пока лишь догадываетесь…

Вся игра проходит в Вестгейте, поделенном на несколько больших кварталов, которые под завязку набиты скандалами, интригами и расследованиями. Поэтому сюжет не гонит вас вперед: игра побуждает исследовать город, награждая массой необязательных, но очень увлекательных заданий и запоминающимися персонажами. Один из них уверяет, что видел, как легендарный берсеркер Минск со своим боевым хомячком Бу (незабываемая парочка из Baldur's Gate) по колено в крови зачищал город от криминала, остановившись лишь на короткое мгновение — чтобы почтительно поклониться рассказчику. Один этот полный иронии эпизод стоит всех потраченных на Mysteries of Westgate денег.

А вот в геймплее никаких изменений не произошло: это лишь модуль с дополнительным контентом, а не полноценное расширение. Авторы только обещали сделать бои более сложными, но на деле сражения тут, кажется, даже легче, чем в оригинале. Хорошо, что драки — далеко не главное, что есть в Mysteries of Westgate.

■■■

Модуль был готов еще полтора года назад, и с тех пор все ждали, пока **Atari** встроит в него защиту от копирования. Наградили же нас за долгое ожидание увлекательным приключением в лучших традициях **Planescape: Torment**. Ведь Mysteries of Westgate — это прежде всего игра о том, как сложно обрести самого себя, и о том, что иногда лучше говорить, чем бить.

ПЕРЕВОД: Русская версия от «Акеллы» подоспела практически сразу после мирового релиза — это хорошо. А вот нечитабельный шрифт в некоторых местах из-за чрезмерного увлечения курсивом — это плохо. Непонятно только, как оценивать тот факт, что локализаторы не стали трогать оригинальную озвучку: с одной стороны, учитывая, что озвученных диалогов в игре кот наплакал, можно было бы и поднапрячься, с другой — уж больно хороша работа западных актеров. ■

Mysteries of Westgate позволяет отыгрывать очень злого героя. Злого и принципиального.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неожиданно хорошее дополнение к последней великой партийной RPG, которое предлагает сбросить маски и попытаться честно ответить на вопрос, кто мы такие.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Народный артхаус

ТУРГОР. ГОЛОС ЦВЕТА

Издатель
Atari/Новый диск

Разработчик
Ice-Pick Lodge

Похожесть
- Мор. Утопия
- Okami

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.tension-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Год назад, признав «Тургор» настоящим произведением искусства, мы предупреждали о подводных камнях, которые могут помешать рядовому игроку понять и принять эту игру. Далеко не все готовы разбираться в непривычной системе координат, распутывать метафоры и часами блуждать между парой локаций...

«**Тургор. Голос цвета**» — это как раз попытка сделать игру более понятной. Причем идея своеобразного ремейка принадлежала не **Ice-Pick Lodge** или «**Новому диску**», а **Atari**: ее представители увидели проект в Лейпциге и решили купить, но с тем условием, что авторы под присмотром западных продюсеров сделают «Тургор» более играбельным и открытым. Переработанная версия должна была выйти на Западе под названием **The Void**. То есть «Голос цвета» — это русская версия английской версии «Тургора». Сюр вполне в духе Ice-Pick Lodge.

Как бы то ни было, разработчики, изначально недоверчиво настроенные по отношению к «варягам», в итоге остались довольны результатом. Они признают, что громоздкий и трудный для восприятия игровой артхаус в итоге превратился в более традиционный и играбельный продукт.

Формально это все тот же «Тургор»: запертый в загадочном Промежутке герой может вырваться из него, только если до предела наполнит свое изначально пустое тело различными оттенками Цвета. Последние — это и ресурсы, и очки опыта, и характеристики персонажа. Но чтобы собрать и влить в себя Цвет, сначала нужно научиться его отдавать: земле, камням, мертвым деревьям, голодным Сестрам. Эти персонажи просто не пустят нас дальше, если мы не наполним их сердца своим Цветом. Все активные действия при этом осуществляются Знаками, которые нужно рисовать на экране мышкой...

В исходную концепцию были внесены точечные правки общим числом около пяти десятков. Баланс сместился в сторону экшена. Вместо навыков общения теперь в самом начале нас учат тому, как быстро бегать и чертить защитный символ. Знаки, ранее позволявшие задавать Сестрам неудобные вопросы (которые могли стать причиной их гибели), теперь отвечают за расстановку ловушек и вызов врагов на бой. Некоторые из правок облегчают геймплей, освобождая игрока от рутинных действий. С другой стороны, острее стал чувствоваться дефицит Цвета. При этом механику перенастроили так, что теперь нужно следить не за тем, как влияют разные Цвета на Промежуток в целом, а как они меняют ситуацию в ближайших локациях. В итоге геймплей стал более четким и фокусирует внимание игрока на конкретных, осязаемых вещах.

Но куда важнее — появление более внятного сценария. Теперь он не оставляет игрока наедине с собой, многочисленными вопросами без ответов и однообразным процессом сбора Цвета. Увеличилась концентрация событий, появились конкретные задания, которые фиксируются в дневнике.

Игра пытается говорить с игроком на понятном ему языке: иди туда, убей тех, потом возвращайся. Нам вручают конкретные инструменты, которые помогут принять проект именно как игру, чтобы потом уже попытаться понять ее содержание. И это, конечно, хорошо. Плохо то, что именно содержательная часть «Голоса цвета» была сильно упрощена.

Переписав львиную долю текстов, авторы превратили игру из сложной, но красивой и глубокой метафоры о художнике и творческом росте человека, о самопознании и самосовершенствовании личности в страшную, но банальную сказку о том, как кто-то умер и его душа попала в пограничный мир между жизнью и смертью. Что такое Промежуток, что нам хотят сказать? В оригинале эти вопросы поддерживали особую атмосферу, заставляя размышлять, самим искать ответы, заглядывать в себя. А теперь Сестры, образы которых стали более... приземленными, что ли, прямо с порога стараются все разжевать («Что неясно? Твой хозяин перестал жить, и тебе пришлось умереть...») и заботливо вложить нам в рот.

■■■

Все это можно сравнить с попыткой объяснить привычными понятиями «Голову-ластик» Линча, переснять его на языке голливудского триллера. Такой фильм, безусловно, будет динамичнее, понятнее и большинству покажется куда интереснее. Но это будет уже не Линч. Что вам ближе — решайте сами. «Голос цвета» хотя бы предоставляет нам такой выбор — и это уже очень хорошо. ■

На глобальной карте Сестры что-то обсуждают между собой, грозят самоубийством и периодически манят нас ручкой.

Промежуток все так же загадочен и красив. Странные сочетания цветов, необычные растения, густой туман.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Артхаусная игра-метафора повернулась лицом к народу. Меньше разговоров, больше экшена, понятнее геймплей.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР Diablo-платформер

AZTAKA

- **Издатель/разработчик**
  Citeremis
- **Похожесть**
  - Diablo
  - Серия Super Mario
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  http://aztaka.citeremis.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Герой вернулся на следующий день. Взмокший, растрепанный, ошалело вращающий глазами. «Вы видите на мне трико? — воскликнул он, обращаясь к старейшине деревни. — Я герой RPG! Кто вам сказал, что я похож на гимнаста? Вы сами видели, что у вас там творится? Какие-то платформы, кочки, прыжки по стенам… Куда я вообще попал?»

А попал он в удивительную инди-игру **Aztaka** от молодой канадской студии **Citeremis**, создатели которой решили провести волнительный опыт по скрещиванию ролевой игры с платформером. На консолях такие гибриды не редкость — серии **Castlevania** и **Metroid** окучивают ту же делянку много лет, — но на PC в этой нише работают в основном инди-разработчики. Например, авторы подводного приключения **Aquaria**.

В Aztaka все буквально пропитано духом **Diablo**. Враги спалили индейскую деревню, и старейшина отправил нас в погоню за карикатурным злодеем, наказав попутно собирать разбросанные по миру артефакты. Уничтожая многочисленных врагов, зачищая подземелья и джунгли, мы развиваем несколько параметров с лаконичными названиями (сила, ловкость, интеллект) и умений (например, ускоренный метаболизм или регенерация здоровья). Ну и естественно, торгуем в деревнях и берем там же простенькие квесты. Работает же все это на механике самого первого **Prince of Persia**. На фоне двухмерных задников мы остервенело лупим врагов копьем, перепрыгиваем через препятствия и ловушки и приседаем, когда огонь или крылатый враг бьют откуда-то сверху. А еще — словно козлик скачем по платформам, кочкам, веткам и даже по стенам, отталкиваясь копьем…

И это еще не все, что приготовила нам Aztaka. Нашего героя в странствиях сопровождает птичка, которая исполняет роль летающей магической книги: она умеет творить различные заклинания. При этом наш пернатый компаньон точно так же набирает опыт, получает новые уровни, улучшает свои параметры. Заклинания, кстати, не просто вылетают из-под ее крыла: чтобы активировать их, нужно быстро щелкать мышкой по пиктограммам, из которых выстраивается определенный рисунок. То есть это еще и Diablo с quick-time events.

Наконец, герой по-хозяйски складывает вываливающиеся из врагов души (различаются по цвету и назначению) в специальные контейнеры, а затем мы, перетаскивая их мышкой по экрану, творим различные чудеса. С помощью одних запускаем различные механизмы, а другими выращиваем на деревьях новые ветви, чтобы допрыгнуть до припрятанных где-то… новых умений. Можно, наверное, сказать, что понятие «древо развития» тут приобретает буквальный смысл: многие способности именно висят на ветвях, как яблоки, и до них еще нужно добраться.

■ ■ ■

Aztaka дарит неожиданные, свежие впечатления. Авторы не просто паясничают: «Гляди-те, чего мы придумали!» Они выстраивают сбалансированный геймплей, в котором есть главное, за что мы любим Diablo: увлекательная прокачка персонажа и постоянный поиск новых предметов.

Другое дело, что в качестве основного мотивирующего фактора тут чаще всего выступают не жирные боссы (хотя есть и они), а недоступные до поры акробатические умения. Скажем, чтобы пройти дальше по сюжету, нужно перепрыгнуть через огромную пропасть. Для этого придется отыскать сандалии, позволяющие совершать двойной прыжок, а это, в свою очередь, невозможно, пока вы не найдете новое копье, способное пробивать каменные стены. И так на каждом шагу: каждую минуту нам бросают новый вызов, и отказать этой красивой, атмосферной (ах, какая тут музыка!) и необычной игре нет никаких сил. ■

Немного раздражает необходимость начинать зачистку локации заново после того, как героя убили. Но ведь нечто похожее было и в Diablo.

Птичка, которая летает с нами, — на самом деле заколдованная девушка. И по ходу игры мы должны найти способ расколдовать ее.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Двухмерная инди-Diablo в южноамериканских декорациях. Создана специально для тех, кто всегда мечтал поиграть в Castlevania на PC.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Генератор космической романтики

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

- Издатель: 1С
- Разработчики: Elite Games Team, Xbow Software
- Похожесть: Серия «Космические рейнджеры», Серия Elite
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.elite-games.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

«**Звездные волки 2: Гражданская война**» — тот счастливый случай, когда фанатский мод постепенно расправляет крылья, разрастается, привлекает внимание издателя и в итоге превращается в полноценный коммерческий продукт. Большая команда, составленная из незнакомых друг с другом людей из разных городов, разного возраста и рода занятий, объединенных лишь любовью к космосу и сайтом ***www.elite-games.ru***, превратила небольшой мод в самостоятельный продукт.

Поставив перед собой цель реабилитировать серию «**Звездные волки**» после неудачной второй части, они переработали в игре вообще все. Механика, конечно, прежняя: это все та же тактическая RPG в космосе, где мы, управляя командой наемников, воюем, выполняем квесты, развиваем персонажей и обвешиваем звездолеты новым оружием. Первую часть этой игры в свое время сравнивали с **Homeworld**, и не зря: схожая система навигации и разнообразие тактических схем делали «Звездных волков» почти что стратегией. Модеры добавили в нее новые корабли, пересчитали баланс боевой и ролевой систем, отчего игра стала гибче и сложнее. Но главное — появился новый сюжет, нелинейность и живой мир вокруг игрока.

С экшена акцент смещен на отыгрыш роли. Если раньше нам сразу выдавали в подчинение ораву бравых наемников и кидали на космическую амбразуру, то тут долгое время герой путешествует практически в одиночку в качестве вольного и поначалу бедного торговца. При этом к пиратам, корпорациям и империям добавилась еще одна фракция, Новая Империя, которая дополнительно подогревает и без того уже бурлящий котел интересов и взглядов на ваше будущее. А ведь еще есть Братство наемников и Союз торговцев... Герою приходится вертеться, словно ужу на сковородке, чтобы выйти из многочисленных заварушек сухим и — желательно — разбогатевшим.

С кем дружить, кого поддержать в конкретной схватке? Вмешиваться ли вообще или быстренько сбежать, пока вашу прохудившуюся посудину окончательно не превратили в решето? Взяться за контрабандный груз или благоразумно сдать заказчика? На каждом шагу приходится принимать непростые решения. И практически всегда своими действиями (или бездействием) вы провоцируете лавину последствий. Вот, например, мы подрядились доставить груз и по пути взять наемников для атаки на пиратскую базу. Тут из тумана появляется некто, уверяющий, что груз не должен попасть в плохие руки и, дабы спасти тысячи жизней, вы должны продать содержимое трюма ему. Согласились? Хорошо, но тогда вместо вольных наемников вам придется брать в союзники противоборствующий пиратский клан. Те будут рады помочь, но в последний момент, естественно, попробуют уничтожить и вас. Захват базы пойдет по другому сценарию, вы лишитесь своего старого корабля и не получите новый квест, позволяющий обзавестись союзником в Новой Империи. Да, денег меньше, проблем больше, зато совесть чище. Вот и решайте, что вам дороже. Надо ли после этого говорить о том, что в игре есть несколько альтернативных финалов?

При этом мир вокруг вас постоянно меняется. Пираты и военные патрули грызутся друг с другом, цепляются к вам с вечным «кошелек или жизнь» (или «приготовьте содержимое трюма для проверки», что, впрочем, почти одно и то же). Мимо пролетают испуганные коллеги-торговцы, иногда успевающие продать информацию о каком-то схроне в далеком секторе (не факт, кстати, что не обманут!), попросить о помощи или, наоборот, посоветовать куда-то не соваться. На станциях постоянно обновляется лента новостей, из которых можно почерпнуть полезную информацию или послушать, как карманные СМИ противоборствующих фракций поразному освещают одни и те же события и, что особенно важно, ваше участие в них.

В итоге «Гражданской войне» удается главное: она обращает вас в новую веру, делает настоящим космическим романтиком, для которого слова «За звезду — полжизни, за луну — свободу» не просто строчки из песни.

■■■

«Этот проект мы делали для всего сообщества, влюбленного в космос и не утратившего веру в мечту» — так пишут авторы на своем сайте. Мы не просим даже, а требуем, чтобы эти слова были распечатаны и повешены над столом каждого сотрудника в каждой российской игровой студии. Просто замените «космос» на «стратегии», «шутеры», «квесты», «море» или «автомобили». И тогда, глядишь, все получится... ■

Во время путешествия через один лишь сектор космоса в «Гражданской войне» вы увидите больше, чем в нескольких отечественных играх, вместе взятых.

Нелинейность обусловила появление нового навыка — интуиции, которая помогает лучше разбираться в словах и намерениях собеседника.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Фанатский мод к тактической ролевой игре про космос, который получился стократ более интересным, чем оригинальная игра.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0
- ГРАФИКА ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест Прятки

THREE CARDS TO MIDNIGHT

- Издатель/разработчик
  - Big Finish Games
- Похожесть
  - Серия Mystery Case Files
  - Under a Killing Moon
- Мультиплеер
  - Отсутствует
- Сайт игры
  - www.bigfinishgames.com/3cards

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Three Cards to Midnight — новая игра Криса Джонса и Аарона Коннерса, создателей нескольких культовых квестов о неравной борьбе детектива Текса Мерфи с депрессией, собственным алкоголизмом и криминальным миром Америки XXI века. Терпкая смесь нуара и постапокалипсиса (действие разворачивалось в Сан-Франциско, пережившем ядерную войну и населенном мутантами), мощный сюжет, революционные для своего времени графика и свобода выбора, живое видео с голливудскими актерами, бездна юмора — все это в 90-е обеспечило играм о Тексе Мерфи народную любовь, а **Under a Killing Moon** и **The Pandora Directive** до сих пор считаются одними из лучших квестов в истории жанра.

Новой встречи с Тексом мы ждем уже 11 лет, но все как-то не складывается. Наконец, в 2007-м Джонс и Коннерс решили дать себе еще один шанс и создали студию **Big Finish Games** (название — пародия на **Big Fish Games**, одного из самых крупных казуальных издателей на западном рынке). Никто не сомневался, да и сами разработчики не скрывают, что все затеяно ради следующей игры о детективе Мерфи. А необходимые на нее деньги Джонс и Коннерс планируют зарабатывать, продавая Three Cards to Midnight.

Последняя сильнее всего напоминает казуальную игру в популярном ныне жанре hidden object. Если вы с ним еще не знакомы, поясним: в этих играх главная ваша задача — отыскать в каждой локации несколько очень хорошо спрятанных предметов. Штука в том, что на самом деле никто от вас ничего не прячет, — просто то, что вы ищете, тщательно вплетено в декорации. Так, одной из «звезд», которые вы безуспешно пытались нашарить взглядом на очередном уровне, вполне может оказаться невзрачный рисунок на обоях или портрет голливудской знаменитости. В каком-то смысле «игры-прятки» — это следующая стадия эволюции пиксельхантинга, главного бича почти всех квестов. Возможно, поэтому Big Finish и решили выступить в этом жанре — ведь в мире крохотных активных зон и двусмысленных формулировок они наверняка чувствовали себя как рыба в воде.

Правда, Three Cards to Midnight — это… не совсем «прятки», в ней вы ищете не предметы, а ассоциации. Например, вам задано слово «день». Щелкаем по мягкой игрушке в форме сердечка — получаем «Валентинов день». Если загадана «карта», тычем курсором в телефон — получаем «телефонная карта». Из этого легко понять, что игра предполагает хорошее знание английского. Плюс на каждом экране обязательно спрятан какой-нибудь хитрый пазл или мини-игра. Их можно пропустить, но в «Трех картах» это чревато: плюя на головоломки, вы никогда не заработаете рейтинга, необходимого для того, чтобы увидеть полноценное окончание истории.

А увидеть захочется. Ведь Аарон Коннерс снова написал (и замаскировал под казуальную игру!) увлекательный детектив, пахнущий джазом и мистикой. Неизвестная девушка, сидя перед загадочным человеком в черном, пытается вспомнить, что с ней произошло, глядя на разложенные на столе карты таро. А мы мечемся между ее воспоминаниями о прошлом и настоящем и под напряженные джазовые переливы постепенно распутываем таинственную историю, в которой фигурирует тайна рождения, странные письма от родителей, пугающие голоса и преступления, не имеющие срока давности…

■■■

В итоге все это напоминает казуальную версию приключений Текса Мерфи. За вычетом «пряточной» механики, тут почти все то же самое: интерактивное кино, выразительная игра актеров и частный детектив, обожающий мягкие фетровые шляпы… Нет, самого старины Текса вы не встретите, но его дух здесь отчетливо присутствует. Держим кулаки и надеемся на успешное его воскрешение в официальном сиквеле: Three Cards to Midnight вполне по силам стать для него финансовым локомотивом. ■

По мере прохождения количество заданных слов на одной локации и ассоциаций к ним увеличивается, а сами ассоциации становятся все более сложными.

В игре есть зачатки нелинейности: авторы приготовили несколько финалов, которые зависят от набранного рейтинга и выбора карт таро в ключевые моменты истории.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Казуальная игра о поиске скрытых смыслов и ассоциаций. Живое доказательство того, что в любом жанре есть место интересному сюжету.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Игорь Асанов

ЖАНР Мотосимулятор

SBK 09

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

- Издатель: Black Bean
- Разработчик: Milestone
- Похожесть: SBK 08
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: http://www.sbkthegame.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Миланская студия **Milestone** хоть и занимается разработкой гонок уже больше десяти лет, но еще не закрепилась в высшем эшелоне. Но и к производителям трэша она тоже не относится. Зато фирменный почерк у студии уже обозначился: всей продукции итальянцев присуща главная черта южноевропейского автопрома — шероховатость. Как у «Фиата» и «Альфа-Ромео» гениальный дизайн и филигранная ходовая легко могут сочетаться со слабым силовым каркасом или ломкими моторами, так и у Milestone за одной хорошей игрой (**Superbike 2000**, **Screamer Rally**, **SCAR**) обязательно будут идти две плохих (**Super-Bikes: Riding Challenge**, **Evolution GT**). На наше с вами счастье, последние два релиза итальянцев — **SBK 08: Superbike World Championship** и **Moto GP 08** — были как раз плохими.

От **SBK 09: Superbike World Championship** тоже сложно было ожидать чего-то сверхъестественного — как-никак это лишь плановый апгрейд прошлогодней версии, содержащий мотоциклы и трассы текущего сезона World Superbike Championship. Год назад все это тоже выглядело соблазнительно (мощные 1200-кубовые супербайки! Лицензированные автодромы, среди которых есть даже знаменитая Монца!), но играть было совершенно невозможно. Гонщики кубарем падали с мотоциклов даже при самом безобидном наклоне, а байки ощущались на трассе скорее как кусок дерева, чем как гоночный аппарат, обутый в цепкие резиновые слики.

Словом, смелая езда «на грани», которая в шоссейно-кольцевых мотогонках скорее необходимость, чем геройство, не удавалась. Тем же, кто приспособился заправлять капризные байки в поворот и доезжать до финиша без электронных помощников, открывалась безрадостная картина — звучала игра как советский пылесос «Ракета», анимация гонщиков была дерганой, а текстуры трасс — размытыми, словно их рисовали для PS2.

В SBK 09 многое из перечисленного, включая текстуры и звук, осталось на прежнем уровне. Но главные изменения кроются совсем в другом. Первые же метры по обновленной в 2007 году (а для чемпионата Superbike — абсолютно новой) «формульной» трассе «Имола» заставляют забыть обо всем. Мотоциклом в кои-то веки можно нормально управлять, неплохо контролировать момент срыва колес (ура!) и вообще чувствовать себя на трассе полноценным гонщиком, а не коровой на льду. Milestone существенно упростили физику, и теперь удовольствие от борьбы (с соперниками, а не с собственным «железным конем») можно получить на любом уровне сложности. Правда, высший уровень — Simulation — требует хорошей выдержки и обязательного наличия геймпада.

А что же насчет свежего контента? В нынешнем сезоне нам предлагают три новые трассы (новейший испанский автодром «Портимао», где проходили межсезонные тесты «Формулы-1», южноафриканская «Кьялами» и итальянская «Имола» в обновленной конфигурации), доводящие общее количество этапов до десяти. Никакого режима карьеры или школы вождения в SBK по-прежнему нет, так что главное развлечение — снова чемпионат и быстрые гонки. Мотоцикл дают настраивать как душе угодно, соперники агрессивны. Очень эффектно смотрятся дождевые заезды. Но есть и серьезный прокол — неважное чувство скорости, которое даже близко не подбирается к тому физически осязаемому свисту за ушами, который генерировала великолепная **Moto GP 07**.

■ ■ ■

Так что, если вы вдруг не больны мотоспортом, а просто ищете пристойную двухколесную гонку, эта двухлетней уже давности игра снова будет вне конкуренции. А мы с удвоенным интересом ждем следующей попытки Milestone — **Superstars V8 Racing**, которая совсем скоро должна появиться на прилавках магазинов. ■

Графика игры в этом сезоне балансирует на грани «средней» и «просроченной»…

…зато гоняться можно почти без раздражения.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Типичное ежегодное продолжение игры по лицензии, в пользу которого говорят переработанная физика мотоциклов и традиционный дефицит хороших мотогонок.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Игорь Асанов

ЖАНР Автосимулятор

VOLVO: THE GAME

- Издатель/разработчик: SimBin
- Похожесть: Race 07: The WTCC Game; GTR Evolution
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.simbin.se/games/volvogame.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Хотя бесплатные автогонки, рекламирующие тот или иной автомобиль, в последнее время все больше входят в моду, по-настоящему хорошей из них была только одна — **BMW M3 Challenge**. Ее авторы — **Slightly Mad Studios**, сейчас они заняты **Need for Speed: Shift**, в то время как породившая их **SimBin** сделала свой шаг в рекламно-бесплатном направлении. Догадайтесь, какую марку автомобилей выбрала шведская студия?

Формально игра посвящена недавнему концепт-кару следующего поколения Volvo S60, но показывать его мы здесь не будем — слишком страшен. Ведь даже по признанию самих разработчиков, цель проекта была интереснее — воплотить в одной игре спортивную историю марки. Так что на главных ролях здесь все-таки настоящие спортивные автомобили, которые поклонник автоспорта опознает без труда. Чемоданообразные Volvo 240 Turbo группы А пришли из середины 80-х, а удивительный гоночный «вагон» Volvo 850 Estate и приземистая Volvo S40 — из британского туринга, где они громили соперников в 90-е. Я прекрасно помню эти машины еще по великолепной **TOCA 2: Touring Car Championship**, где «сороковка» была настоящим оружием победы. С тех пор прошло десять лет, но ощущения от машины остались прежними: все тот же характерный надсадный вой 5-цилиндрового мотора, все та же манера цепляться за асфальт «до последнего». Даже серебристо-синяя расцветка, в которой выступали машины британской команды TWR, — и та осталась нетронутой. В те годы гоночные «кузова» строились в соответствии с требованиями класса «супертуринг», разрешающими вносить гораздо больше изменений в конструкцию машины, чем нынешний регламент S2000. Легкие, с мощными моторами и жесткой подвеской, переднеприводные турингкары разгонялись до «сотни» менее чем за 4 секунды и стали настоящими символами золотой эры кузовных гонок.

Компанию машинам 90-х составили два автомобиля помоложе — гоночные Volvo S60 и свежая C30, которые выступают в шведском кузовном чемпионате, периодически стартуя и в других странах. Хотя эти машины не так продвинуты технически, по времени на круге они не сильно уступают «супертурингу». Та же C30 гораздо мягче в управлении, чем S40, и позволяет за счет этого чуть лучше чувствовать трассу. А поскольку настраивать машины, в отличие от других симуляторов SimBin, тут нельзя (модели повреждения тоже не сделали), то приходится выбирать самый близкий по характеру автомобиль из того, что есть. Самая сложная в управлении и харизматичная — заднеприводная Volvo 240 Turbo. Только управляя ей, можно понять, зачем существует клаустрофобически тесная городская трасса в Гетеборге. Конечно же, для дрифта! На всей дистанции круга приходится оперировать в основном первыми двумя передачами, заправляя седан в занос и проплывая в считанных сантиметрах от отбойников. Совсем другой характер имеет вторая трасса — киевская «Чайка», которая хоть и не имеет никакого отношения к «Вольво», но интересна сама по себе. Весь круг там состоит из скоростных профилированных виражей, огороженных металлическими рельсами, — идеальное место для теста скоростных качеств. И хотя представленные машины лучше смотрелись бы в естественной среде — британском «Сильверстоуне» или «Оултон-парке», — появлению первой лицензированной трассы из СНГ можно только порадоваться.

■■■

Единственный минус Volvo: The Game в том, что она отказывается интегрироваться с предыдущими релизами SimBin, вроде той же **STCC** или **GTR Evolution**. А ведь как хотелось бы прохватить на шведских болидах по Нордшляйфе! Будем надеяться, что создатели модов и здесь придут на помощь. ■

Volvo S40 на киевской «Чайке». В реальной жизни трасса выглядит гораздо более запущенно, т.к. не модернизировалась со времен СССР.

Заднеприводная 240 Turbo ведет себя на трассе словно раллийный болид — так и норовит поехать «боком».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вся шведская автоспортивная рать в одной игре — это всегда заманчиво, а уж когда такой подарок раздают бесплатно — тем более.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ZENO CLASH

- **Жанр:** панк-файтинг
- **Издатель/разработчик:** Ace Team
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
- **Полная рецензия:** «Игромания» №6/2009

Панк-файтинг от первого лица, в котором можно выбить коленом бивень прямоходящему слону и избить полутораметровой дубиной человека с головой попугая.

ПЕРЕВОД: Перевод от «**Нового диска**» страдает от того же, от чего и большинство отечественных локализаций: от отсутствия творческого подхода. Показательное игнорирование индивидуальных особенностей характера персонажей (даже бугай Метамок здесь изъясняется фразами из бухгалтерских отчетов), шаблонные формулировки и буквальный перевод — наше любимое имя Father-Mother без лишних церемоний перевели как «Отец-Мать». Очень оригинально.

С голосами — похожая ситуация. Мужчины и чудовища звучат вполне убедительно, а вот женщины зачастую страдают от чрезмерной экзальтации и восторженным голосом говорят о самых неприятных вещах. Но главный недостаток этой локализации, на наш взгляд, это форма подачи. Коробка с русской версией пестрит надписями вроде «шизанутое оружие» и «самая чумовая игра сезона: крутой стеб и адский юмор». Это притом, что вообще-то **Zeno Clash** — игра довольно серьезная, чуть ли не с философским подтекстом. Мы понимаем, что такими вещами покупателя не привлечешь, но врать-то зачем? — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

CODENAME PANZERS: COLD WAR

- **Жанр:** ролевая игра
- **Издатель/разработчик:** Atari/Stormregion
- **Издатель в России/локализатор:** 1С
- **Полная рецензия:** «Игромания» №5/2009

Codename Panzers: Cold War — это продолжение знаменитой серии венгерских стратегий про Вторую мировую. Действие происходит во время Третьей мировой, но из-за того, что в игре она началась в 1949 году, боевые действия не сильно отличаются от таковых в предыдущих частях сериала. Чуть перерисованные танки, несколько переделанная пехота и абсолютно тот же самый Берлин с теми же самыми пряничными домиками.

ПЕРЕВОД: Эту игру все-таки лучше смотреть в оригинале — перевод сделан формально корректно (нет вопиющих ошибок, смысл высказываемого понятен), а на самом деле ужасно. Полностью убит ядреный армейский сленг, которым были написаны все тексты в игре. Речь бывалых командиров превратилась в речь менеджеров по продажам, армейские термины переведены гражданскими понятиями (ну что такое «группа гранатометчиков» или «группа автоматчиков»? Они рок-н-ролл играют, что ли?), часть фраз просто проигнорирована. Кроме того, на английском языке остались листы с брифингами, которые показывают во время загрузки — скоротать время за перечитыванием задания русскому игроку не удастся.
Хорошо хоть, не стали переозвучивать игру — вся речь здесь по-прежнему на языке оригинала. — *Василий Ветлугин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

Бука

- Company of Heroes: Tales of Valor
- Cats & Dogs: Animal Hospital

1С

- Codename: Panzers. Холодная война
- Hot Wheels: Обгони скорость
- Monster Jam: Большие гонки
- Пингвины: Ледовое побоище
- Рыбалка в Европе
- Я — капля

EA Russia

- The Sims 3

Акелла

- CustomPlay Golf 2009
- Determinance: Боевое крещение
- Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate
- Веломенеджер
- Хулиганки на дорогах

Бука

- Герои меча и магии 5: Золотое издание

Новый диск

- Battlestrike: Тень Сталинграда
- FUEL
- Guitar Hero: Aerosmith
- Раскаленный асфальт: Скорость решает
- Цветочный магазинчик

Руссобит-М

- Большая регата: Морской симулятор

Софт Клаб

- Prototype
- Virtua Tennis 2009

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

- Call of Juarez: Bound in Blood (лето)
- Resident Evil 5 (дата выхода будет объявлена позже)
- Космический охотник: Вендетта (лето)
- Нью-Йорк 2072: Смерть в большом городе (август)
- Тропа: Страшная сказка (лето)

EA Russia

- FIFA 2010 (октябрь)
- The Saboteur (конец года)

Акелла

- Grand Ages: Rome (лето)

Новый диск

- Anno 1404 (лето)
- Colin McRae DiRT 2 (сентябрь)
- Анатомия страсти (июль)

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Лучшая игра 2008 года возвращается!

Получилось чудо как хорошо.
Игромания

«Принцесса» прекрасна во всем – от графики до бесподобного игрового дизайна.
PC игры

Выглядит действительно впечатляюще!
Страна игр

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Katauri Interactive.

1С ФИРМА «1С»
KATAURI INTERACTIVE

Реклама

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры периода с **8 МАЯ** по **4 ИЮНЯ 2009 г.***

A	B	C	D
1		Grand Theft Auto 4	11,9%
2		Fallout 3	9,1%
3		S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	7,5%
4	▲15	King's Bounty: Принцесса в доспехах	7,3%
5	▲2	Devil May Cry 4	7,2%
6		Left 4 Dead	5%
7		Pro Evolution Soccer 2009	2,8%
8	▼3	Empire: Total War	2,3%
9	▲2	F.E.A.R. 2: Project Origin	2,5%
10	▲1	Mirror's Edge	2,4%
11	▼2	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	2,3%
12	▼1	Call of Duty: World at War	2,3%
13	▲2	Burnout Paradise: The Ultimate Box	2,2%
14	NEW	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2,2%
15		Dead Space	2,1%
16		The Witcher: Enhanced Edition	2 %
17	▼1	Crysis Warhead	1,5%
18	▼1	Braid	1,5%
19	▲10	Race Driver GRID	1,2%
20		FIFA 09	1,2%
21	▼4	Alone in the Dark	1 %
22	NEW	X-Men Origins: Wolverine	1%
23	▼3	Command & Conquer: Red Alert 3	1 %
24	NEW	Demigod	0,9%
25	▼2	Far Cry 2	0,9%
26	▼2	Mount & Blade	0,9%
27	▼6	Bully: Scholarship Edition	0,8%
28	NEW	Resident Evil 5	0,8%
29	▼4	The Godfather 2	0,7%
30	▼3	Sacred 2: Fallen Angel	0,6%

*По состоянию на **4 июня** в голосовании приняло участие **19912** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

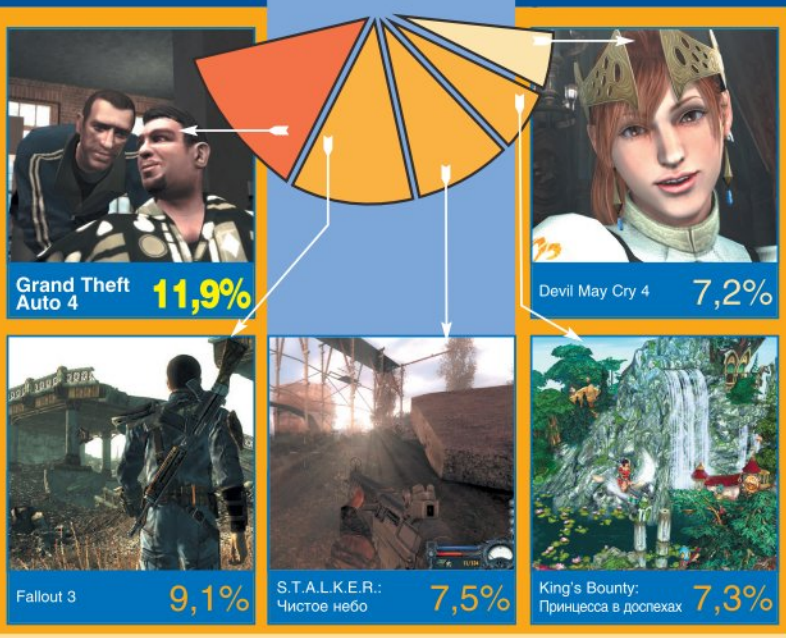
На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ИЮНЯ 2008* по *ИЮНЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

С этого месяца, как вы, может быть, заметили, в нашем хит-параде произошло важное изменение — отныне в голосовании будут участвовать не только компьютерные, но и консольные игры. Пока, правда, не все подряд, а лишь те, что уже рецензировались нами в «Игромании Лайт» и получили при этом приличную (не ниже семи баллов) оценку. Первую из таких игр уже можно увидеть в нашем сегодняшнем хит-параде — это **Resident Evil 5**, стартовавшая с 28 места. Понятно, что опередить **GTA 4** ей не удалось бы при любом раскладе, но нынешнюю позицию можно списать лишь на слишком поздний старт. И не стоит забывать, что на консолях выходит масса игр, которые в случае вашей активной поддержки смогут неплохо выстрелить и в «абсолюте». Разнообразия и непредсказуемости при этом должно только прибавиться. Только подумайте, кто может взять верх в паре из **Gran Turismo 5** и **Assassin's Creed 2**? Интересно? Нам тоже.



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу.

Mirror's Edge

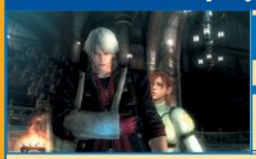
Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Бежать без остановки, держать ритм и ни за что не смотреть вниз — вот условия, необходимые для того, чтобы полюбить Mirror's Edge. Игрокам с боязнью высоты и высокой сложности лучше и впредь ходить пешком.

Паркур от первого лица * DICE * Electronic Arts

Devil May Cry 4



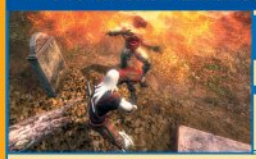
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Empire: Total War

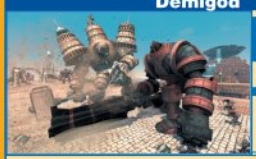
Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * SEGA

Demigod



Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Красивейшая стратегия про битвы гигантских титанов-полубогов, которую слегка портит лишь отсутствие нормального одиночного режима.

Стратегия * Gas Powered Games * Stardock Entertainment * Snowball Studios

Left 4 Dead

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War

Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Braid

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Самый важный платформер со времен Super Mario Bros. Braid гораздо умнее, взрослее и красивее большинства игр куда более «серьезных» жанров.

Платформер * Number None * Number None

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1C

Plants vs. Zombies

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Казуальная игра, которой по силам поработить мозг человека, даже близко не интересующегося этим жанром. А все потому, что про зомби, с идеально отлаженной механикой и бесконечным числом игровых комбинаций.

Казуальная игра * PopCap Games * PopCap Games

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Откуда вы берете эксклюзивную информацию об играх? Например, вы писали о PC-релизе Army of Two, а в интернете о нем нет никаких сведений... — *Андрей Шибаев*

PC-версии Army of Two 2 — быть.

Работа игрового журнала не может и не должна строиться на общедоступных источниках. В основе материалов «Игромании» — личные контакты авторов и редакторов с разработчиками и издателями, соглашения с отделами по связям с общественностью, долгие беседы по телефону и Skype, визиты в девелоперские конторы и закрытые показы бета-версий.

Чтобы совсем не уходить в тон рекламной брошюры: интернет — это только внешний слой доступной игровой информации, за официальными пресс-релизами, скриншотами, роликами и демоверсиями — целый невидимый мир, стиснутый договоренностями о неразглашении и так называемыми эмбарго на эксклюзивную информацию (определенный срок, до которого потрясающие сведения о новом Diablo или Fallout нельзя публиковать). Там в игровой индустрии и происходит все самое важное и интересное... В работе с новостями и превью регулярная переписка с сотрудниками игровых компаний куда важнее умения пользоваться браузером — во всяком случае, в нашем издании.

Недавно купил на iPhone симулятор пинбола — Wild West Pinball от компании Gameprom. И задумался: а существуют ли до сих пор настоящие, механические пинболы? Выдерживают ли они конкуренцию с видеоиграми?

Строго говоря, механическими пинбольные автоматы перестали быть еще в 30-х годах, когда в них впервые стали использоваться соленоиды. В 70-х на смену электромеханическим реле пришли микросхемы и цифровые дисплеи. В 80-х видеоигры нанесли первый сокрушительный удар по пинбольной индустрии — в игровых залах пинболы заменили аркадные автоматы **Asteroids**, **Space Invaders** и **Pac-Man**, приносившие владельцам куда большие деньги. Производители пинболов (например, компании **Williams** и **Bally Manufacturing**) переключались на изготовление видеоигр, проглатывались крупными развлекательными корпорациями, разорялись... В 90-х туго пришлось уже аркадам, не выдержавшим конкуренции с домашними игровыми консолями, и производством пинболов начали заниматься **Capcom** и **Sega**.

Современный пинбол — крайне сложное сооружение с рельсами, туннелями, вертушками, воротцами, переключателями, платформами, магнитными полями, подвижными и активными мишенями...

В пинболе по мотивам сериала «Место преступления» шарик нужно лихо загонять в комнаты со свежими трупами. Ну и любоваться любимыми артистами на фоне городских пейзажей.

Эпоха сложных комбинированных пинболов (в основном по мотивам фильмов и телесериалов — **Addams Family Gold**, **Indiana Jones: The Pinball Adventure**, **Star Trek: The Next Generation**) продлилась до 1999 года, когда закрылись практически все пинбольные компании и дивизионы, включая **Sega Pinball**. В 2000-х компания Williams пыталась оживить индустрию, выпуская аппараты серии **Pinball 2000** (игровое поле виртуальное, шарик и флипперы настоящие), но автоматы продавались вяло, компания была переименована в **WMS Industries** и целиком посвятила себя выпуску слот-машин для казино. На сегодняшний день все еще действует компания **Stern Pinball** (***www.sternpinball.com***), скромно называющая себя Единственным в Мире Производителем Электромеханических Пинбольных Аппаратов, укомплектованная бывшими сотрудниками Williams и Sega Pinball и делающая машины по мотивам «Бэтмена», «Индианы Джонса» и сериала «Место преступления». Ставят эти устройства не столько в барах и аркадных салонах, сколько в домах кинозвезд.

Не готовится ли к выходу игра по сериалу «Сверхъестественное»? А то там такой сюжет, герои, сеттинг... Не хуже Lost, мне кажется!

Не является ли настольная ролевая игра Supernatural первым шагом к полноценной компьютерной RPG по мотивам любимого сериала? Все лучше, чем наспех сделанный квест в стиле Lost...

Игр по мотивам сериала «**Сверхъестественное**» в данный момент не планируется. Зато в июле должна выйти бумажная версия (электронную уже продают на сайте ***rpg.drivethrustuff.com***) настольной ролевой игры **Supernatural** компании **Margaret Weis Productions** (ее собирались выпустить в 2007 году, но постоянно откладывали). Разработкой занимается довольно известный дизайнер Джеми Чэмберс, автор не менее настольной ролевой игры **Serenity Role Playing Game**. Рулбук очень красивый, с вырезками, фотографиями и обугленными по краям страничками, сюжетная основа взята не только из сериала, но и из сопутствующих комиксов и новеллизаций. Для игры нужны гейммастер и минимум два игрока — на роли Сэма и Дина Винчестеров. Никто, впрочем, не мешает сгенерировать собственных персонажей — так еще лучше!

В основе Supernatural лежит модифицированный движок Serenity (масса таблиц и шесть видов игральных костей) с новыми правилами (теперь можно сойти с ума от ужаса), описаниями монстров и снаряжением.

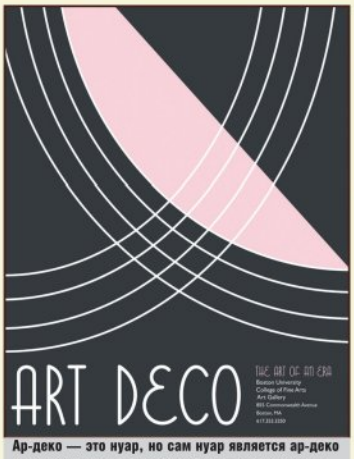
Как известно, прототипом города из фильма Silent Hill был город Централия. У него там своя история, какой-то подземный пожар... Помогите определить его местоположение! Очень хочу съездить туда в середине лета. — *Андрей Зверков*

Город-герой жанра survival horror Централия: остерегайтесь косплееров с гигантскими ножами и бензопилами!

Город находится (ну, находился!) в Пенсильвании — сценарист фильма **Silent Hill** Роджер Эйвери наткнулся на него случайно, исследуя города-призраки восточных штатов... В 1981 году в Централии проживало 1000 человек; на сегодня количество жителей сократилось до одиннадцати. Причина — начавшийся в 1962 году и продолжающийся по сей день подземный пожар (горит антрацит в угольных шахтах под городом), в результате которого в середине 70-х городок начал медленно проваливаться под землю. Жителей переселили, Централию лишили почтового индекса и убрали с карт, все здания приговорили к сносу. Точные координаты в Google Earth — 40?48'15.52» N 76?20'27.44» W, через Централию проходит несколько крупных автострад, въезд посторонним не запрещен. На сайте ***offroaders.com/album/centralia*** можно найти массу информации о Централии, сделанные туристами фотографии и инструкции, как быстрее и удобнее всего добраться до главных достопримечательностей — старого протестантского кладбища и «горячих точек», где из-под земли до сих пор идет дым от горящего угля. Рекомендуют держаться от него против ветра.

В статьях про стилистически похожие игры (Face Noir: The Cat with Jade Eyes, BioShock и другие) вы пишете, что одна игра — это ар-деко, другая — нуар, а вот эта — ретрофутуризм. Чем эти стили отличаются друг от друга? На мой взгляд, все они одинаковы...

Ар-деко — направление в декоративном искусстве, закончившееся в 1941 году в связи со Второй мировой войной (в некоторых странах, например в Индии, ар-деко продержался до 60-х). На память о нем нам остались лишь черно-белые детективы и игры, действие которых происходит в 30-40-х годах прошлого столетия (The Cat with Jade Eyes — одна из них). Нуар с его периодами и разновидностями — гораздо более широкое понятие. Речь может идти не только о классическом нуаре 30-х и 40-х, но и неонуаре 60, 70, 80, 90 или 2000-х годов, откровенных пародиях (**Grim Fandango**), мрачном фэнтези (**Discworld Noir**) и киберпанке (**Blade Runner**)... Собственно, нуаром можно назвать что угодно — лишь бы в визуальном ряде фильма или игры присутствовали длинные тени (архитектура ар-деко тут совсем необязательна), а в сюжете — здоровая доза цинизма.



Ар-деко — это нуар, но сам нуар является ар-деко разве что в самом классическом представлении.

Ну а ретрофутуризм — вообще не направление и не стиль, а скорее общая идеология. Под ретрофутуризмом обычно подразумевают РЕАЛЬНЫЕ картины будущего, придуманные сорок, пятьдесят и более лет назад и в наши дни кажущиеся трогательными и наивными. Гораздо реже — тщательные стилизации вроде **Fallout** или фильма «**Небесный капитан и мир будущего**», где ушедшая эпоха воссоздается вместе с соответствующими ей научно-фантастическими представлениями. **BioShock** — редкий (пожалуй, единственный) пример игры, подходящей под все три определения: действие происходит в построенной в 40-х годах утопии, сюжет дышит здоровым нуар-цинизмом, а фантастические элементы и философские концепции вполне укладываются в представления симулируемого мира конца 50-х — начала 60-х.

Ретрофутуризм редко говорит о каких-то конкретных вещах, сюжетах, персонажах. Это скорее стерильные рекламные картинки с журнальных обложек. Жить в таком мире нельзя при всем желании.

Сегодня очень популярны шутеры с активным использованием укрытий. В какой игре была впервые использована такая модель геймплея? — *+7 (961) * 85 99***

В лучших традициях Namco Bandai в kill.switch была революционная система использования укрытий, перемещений и ведения огня... но все остальные признаки видеоигры отсутствовали.

Впервые прижиматься спиной к стене и прятаться за колоннами нам позволили в плоской аркаде **Bonanza Bros.**, выпущенной в 1990 году компанией **Sega** на игровых автоматах. В той или иной форме укрытия присутствовали в играх серии **Metal Gear Solid** (картонные коробки) и **Splinter Cell** (где можно было стрелять из-за угла). Но впервые система укрытий в современном представлении появилась в выпущенной в 2003 году игре **kill.switch** (PC, Xbox, PS2) — там можно было одновременно стрелять и прятаться за объектами, кидать гранаты, палить вслепую, перепрыгивать через препятствия... Потом укрытия использовались в **Psi-Ops** и **Second Sight**, **Full Spectrum Warrior**, **Time Crisis** и **Red Dead Revolver**.

Но популярность модель набрала только в 2006 году с **Gears of War** — разработчики из **Epic Games**, в отличие от разработчиков из **Namco**, не забыли приложить к механике собственно игру, с сюжетом и уровнями. После Gears of War мода на укрытия стала повальной в шутерах от третьего лица, а после **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas** — и в шутерах от первого.

Зачем разработчики вводят в игру пасхалки (easter eggs)?

Издевательство над самой концепцией пасхалок в серии GTA: San Andreas.

Практика подкладывания шуток и сюрпризов в программы пошла от западной традиции искать на Пасху спрятанные по дому и во дворе яйца (как настоящие круто сваренные, так и шоколадные). Можно усмотреть тут и аналогию с яйцами Фаберже с их многочисленными ювелирными секретами. Изначально пасхалки были для разработчиков единственным способом оставить в игре свою подпись — поскольку компания **Atari** не утруждала себя поименным перечислением дизайнеров игры, в **Adventure** (1979) на Atari 2600 в тайной комнате можно увидеть надпись «Сделано Уорреном Робинеттом». Это одна из самых известных, но все-таки не первая игровая пасхалка — зафиксированы и более ранние случаи в играх для консоли Fairchild Channel F (**Video Whiz Ball**, **Alien Invasion** и даже на демонстрационном картридже), выпущенной в 1976 году.

В наше время пасхалки редко указывают на личность авторов и большей частью представляют собой обычное творческое хулиганство. Режиссеры мелькают на заднем плане в собственных фильмах, художники врисовывают себя в свои картины, разработчики поисковых систем переводят интерфейс стартовой страницы на клингонский… Разработчики же видеоигр встраивают в свои произведения отсылки к любимым фильмам и сериалам («**Титаник**» и **South Park** в **Black & White**, «**Баффи — истребительница вампиров**» в **Max Payne**, шлем Дарта Вейдера в **Metal Gear Solid 4**), целые игры (**Maniac Mansion** в **Day of the Tentacle**, **Space Harrier**, **Hang On** и еще примерно миллион неочевидных мини-развлечений в **Shenmue**) и насаженные на кол головы программистов (**Doom 2**). В **Monty Python and the Search for the Holy Grail** пасхалка (подсказки к прохождению) была спрятана непосредственно в коробке с игрой. Большой архив сюрпризов можно посмотреть на сайте ***eeggs.com***.

В названиях каких игр есть порядковый номер 0? Лично я припоминаю только приквел Resident Evil 0. — *Александр Федорин*

Perfect Dark Zero

Японские разработчики (да и не только японские) ОЧЕНЬ любят слова «ноль», «нулевое», «зеро» и все связанные с ними понятия вроде «нулевая гравитация» и «нулевой отсчет». Помимо игр Zero Gunner, Zero Team, Zero Wing, Zero Zone, Zero Hour, Street Fighter Zero, Metroid: Zero Mission и Tokyo Xtreme Racer Zero, существуют целые серии F-Zero (F-Zero, BS F-Zero Grand Prix и BS F-Zero Grand Prix 2 на SNES, F-Zero X на Nintendo 64, F-Zero: Maximum Velocity, F-Zero: GP Legend и F-Zero Climax на GBA, F-Zero GX на GameCube) и Mega Man Zero (1, 2, 3 и 4). Из западных игр можно отметить Slave Zero (Accolade, PC, 1999), Zero Tolerance (Technopop, Sega Genesis, 1994), Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (Avalanche Software, PS1, 1997) и Counter-Strike: Condition Zero (Turtle Rock Studios, PC, 2004 год). Игры с названиями вроде Colin McRae Rally 2.0, Tron 2.0 и Sam & Max Episode 5: Reality 2.0 за настоящие «нулевки» считать не будем.

Что такое «игра-песочница»?

Песочницей, или sandbox game, называют режим игры, в котором перед игроком не ставятся жестко заданные цели. Обычно это подразумевает наличие открытого игрового мира, где можно заниматься чем угодно: сначала с наложенными разработчиками ограничениями, а потом — после первого прохождения — без всяких ограничений вообще. Понятие (как и большинство понятий игровой журналистики) достаточно условное — в игры-песочницы, помимо всевозможных гангстерских симуляторов (**Grand Theft Auto**, **Saints Row**, **The Godfather**, **Mafia**, **Crackdown**), записывают такие разноплановые игры, как **The Sims**, **Assassin's Creed**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Viva Pinata** и **Sid Meier's Pirates**.

Dead Rising как игра-песочница: можно никого не спасать, мирно ездить на эскалаторах или качаться на тренажерах в спортзале. Даром что кругом зомби.

Предоставленная игроку свобода действий не означает, что целей в игре нет вообще: ачивменты, сайд-квесты и встроенные мини-игры для того и нужны, чтобы игроку не стало скучно и он не ушел в другую песочницу. В **Bully** для создания обособленного мира и специфического игрового ритма очень удачно использовано школьное расписание, в **Dead Rising** гениально воссоздан микрокосм торгового комплекса (хотя настоящей sandbox game Dead Rising можно назвать только в специальном режиме с отключенным таймером). Разумеется, ультимативная песочница — это **World of Warcraft** с его бесконечным разнообразием постоянно обновляющихся развлекательных мероприятий, но записывать MMORPG в песочницы как-то не принято. Видимо, подразумевается, что игрок должен строить башенки и возиться с лопаткой и ведерком один, а не в компании из миллиона орущих ребятишек.

Как и в какой игре впервые появились чит-коды? — *Григорий Горбачев*

Konami Code настолько удачен, что при наличии определенной практики его даже можно пропеть.

Самый ранний известный пример чит-кода — так называемый Konami Code, созданный сотрудником компании **Konami** Казухисой Хасимото в 1986 году, во время портирования игры **Gradius** с игрового

автомата на восьмибитную Nintendo Entertainment System. Сам Хасимото мало играл в аркадную версию Gradius, никак не мог пройти игру и решил вставить в NES-версию код, дающий игроку полный набор пауэрапов. В интервью японскому журналу Dorimaga разработчик признался, что никаких особых источников вдохновения у него не было и что он «просто выбрал последовательность кнопок, которую проще всего было запомнить»: вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A. Комбинация оказалась настолько удачной и легко запоминающейся, что стала использоваться в других играх Konami для различных послаблений игровой механики, облегчающих бета-тестирование. В массовую культуру код вошел после выхода NES-версии **Contra** (где набор Konami Code давал тридцать жизней), стал использоваться другими разработчиками и распространился на комиксы, сериалы, музыку, рестлинг, социальные сети, майки, постеры и номера автомобилей.

Собственно, Konami Code принес в массы саму ИДЕЮ чит-кодов и был в большой степени ответственен за появление сборников чит-кодов, чит-секций в игровых журналах и специальных чит-картриджей. Им начали пользоваться другие разработчики (в игре Cosmic Epsilon на NES при попытке ввести данный код появлялась надпись «ЗДЕСЬ ВАМ НЕ KONAMI»), это самый долгоживущий код в истории, который можно применить в Batman Returns, BeatMania, Castlevania: Harmony of Dissonance, Fighter's History, Final Fight 2, Gradius 2 и Gradius 3, Life Force, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Mortal Kombat 3, Silent Hill 3, Star Wars: The Clone Wars, Teenage Mutant Ninja Turtles 3: The Manhattan Project и The Manhattan Project: Turtles in Time, Top Gun: The Second Mission, WarioWare, Zone of the Enders и Zombie Nation.

Вы часто упоминаете некоего Лавкрафта. Грешен, но до сих пор не знаю, кто это. Не могли бы вы рассказать о нем поподробнее? — *Александр Кожевников*

Говард Филлипс Лавкрафт.

Говард Филлипс Лавкрафт — человек с могучим воображением, живший в XX веке, параноик и визионер, придумавший ту часть современной массовой культуры, которую не смогли или успели придумать Филип Дик, Герберт Уэллс и Хорхе Луис Борхес. По профессии Лавкрафт был писателем и работал в области хоррора. О жизни, смерти, творчестве, расизме и женоненавистничестве Лавкрафта можно подробно узнать из «Википедии», здесь же мы приведем лишь краткий список его наиболее значимых достижений. Он придумал Древних Богов (на самом деле — пришельцев из космоса) с большим количеством щупалец и красивыми, но труднопроизносимыми именами — Азатот, Дагон, Йог-Сотот, Ктулху, Ньярлатотеп, Шаб-Ниггурат, Хастур, Шогготы... Он придумал «Некрономикон». Он придумал Мискатоникский университет (что-то вроде Массачусетского технологического для безумных ученых), города Аркхем и Иннсмут, деревушку Данвич, планету Юггот и затонувший город Р'льех — словом, все те места, в которых разворачивается действие 90% хоррор-шутеров, таинственных квестов и ролевых игр с уклоном в мистицизм... не говоря уж о survival horror (в этом жанре Лавкрафт придумал вообще все, за возможным исключением вампиров и зомби).

Прямых адаптаций его творчества не так много — Shadow of the Comet (PC, 1993), Prisoner of Ice (PC, PS1, Sega Saturn, 1995), Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (PC, Xbox, 2005), текстовый квест The Lurking Horror (PC, консоли, 1987) и Necronomicon: The Dawning of Darkness (по мотивам «Странной истории Чарльза Декстера Варда»; PC, PS1, 2001). Откровенные отсылки к Лавкрафту встречаются во вселенных Warhammer и X-COM, Serious Sam и World of Warcraft, Max Payne и Castlevania, Quake и Alone in the Dark... ну а влияние его ощущается во всех играх, при общении с которыми поздно ночью вам становилось хоть сколько-нибудь не по себе.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Станислав Ломакин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Doom 3

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Doom
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision/id Software

«**Wolfenstein 3D** и **Doom** были играми, ориентированными только на сингплеер. Новым словом стал **Quake**, раскрывший весь потенциал сражений через интернет. Так что после завершения **Quake 3**, где сингл был лишь имитацией мультиплеерных матчей, нам захотелось вернуться к истокам», — говорил перед выходом **Doom 3** глава **id Software** Тодд Холленсхед. Его правда: до начала 2000-х игры id регулярно задавали новые стандарты графики, открыли миру киберспорт и полагали, что будущее — за ними. Когда же вдруг обнаружилось, что делать в XXI веке шутер без нормального сюжета уже не модно (в Q3 он напоминал скорее игры производства **EA Sports**), id объявили, что грядущий Doom 3 станет одиночным хоррором с сильным упором на сюжет. Как бы не так!

Несмотря на то что для воплощения задуманного был нанят отдельный сценарист, а по игре впоследствии был даже снят фильм, сценарные потуги Doom 3 не шли дальше возможности читать чужие электронные письма и разгонять тьму фонариком. Зато доведенная до идеального блеска технология (объемные текстуры! реалистичные тени!) сама по себе делала процентов 70 атмосферы. Атмосферы, благодаря которой мы просто не заметили, что король, в общем-то, голый. За несколько месяцев до выхода **Half-Life 2** безыскусный коридорный шутер с шотганом и летающими черепами уже не мог претендовать на видное место в истории. В отличие от самой id Software, которая заслужила его давным-давно.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Command & Conquer: Tiberian Sun

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Автоклон Command & Conquer
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Westwood Studios

В середине 90-х одним из самых популярных занятий в индустрии было изготовление стратегий в реальном времени по шаблону, который дала миру замечательная **Westwood Studios**. Речь идет о так называемых «C&C-клонах» — этот ярлык навешивался на любую игру, в которой можно было выделять войска рамкой, отдавать приказы одним щелчком мыши и строить здания через специальную боковую панель, не думая о таких вещах, как лимит войск. Число клонов в итоге перевалило за несколько десятков, а апофеозом всей истории стал выход второй части C&C с подзаголовком **Tiberian Sun**.

Это был как раз тот случай, когда разработчики отлично знали, что хотят от них «свои» игроки, — нечто похожее мы сейчас наблюдаем у **Blizzard** со **StarCraft 2**. Концепция первого C&C подверглась лишь легкому косметическому ремонту: появились погодные условия, смена дня и ночи, два вида тиберриума вместо одного — так, мало-помалу, и получился Tiberian Sun. Корить Westwood за отсутствие новых идей и революционной графики было как-то неудобно, ведь уже через год вышел сиквел **C&C: Red Alert**, в котором было и то и другое, а также медведи с балалайками.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Darkstalkers

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Холодный космос
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom

Несмотря на то, что за последние 8 лет компания **SNK** изрядно подрастеряла свои позиции на рынке, в 1993 году именно она вынудила **Capcom** перекратить бесконечную штамповку новых **Street Fighter** с префиксами «Turbo», «Super», «Extended» и заняться, наконец, делом. Случилось это тогда, когда SNK запустила революционный **Samurai Shodown**. Очнувшись, Capcom за полгода разработала концепцию новой игры, отличной от SS во всем, но ни в чем ему не уступающей. Так появились **Darkstalkers**.

Вместо привычного набора персонажей из SF в новой игре бились вампиры, оборотни, суккубы и прочая нечисть. Практически все наработки, использованные в Darkstalkers, Capcom потом задействовали в своих будущих играх. Новая, более яркая техника рисования, впервые опробованная в игре, перекочевала в **Street Fighter Alpha** и **Marvel Super Heroes**. Именно в Darkstalkers впервые появились блок и файерболы в воздухе. Шкала Special стала особенностью каждого второго файтинга середины 90-х. И наконец, хрестоматийные столкновения файерболов уже давно стоят в одном ряду с фаталити из Mortal Kombat, воплем «C-C-COMBO BREAKER!!!» и другими незабываемыми моментами жанра.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Mother

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Неяпонская RPG из Японии
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Nintendo

Порой очень приятно, когда за разработку игр берутся люди, изначально стоящие от них в стороне. До того как Шигесато Итои придумал **Mother** (за пределами Японии более известен ее сиквел — **EarthBound**), он десять лет создавал сценарии для японского телевидения, озвучивал аниме и писал рассказы — в соавторстве, например, с Харуки Мураками. Этого багажа вполне хватило, чтобы воздержаться от клонирования популярных тогда **Final Fantasy**, **The Legend of Zelda** или **Dragon Quest**: как потом рассказывал сам Итои, даже название для своей игры он подбирал как можно более «неигровое».

Только представьте себе типичную jRPG-вселенную, перенесенную в США 80-х: вместо какого-нибудь Клауда Страйфа с огромным мечом — 14-летний парень с бейсбольной битой, расследующий обстоятельства невидимой атаки пришельцев на Землю. Такой сеттинг пришелся по душе не только в Японии, но и во всем мире — с выходом EarthBound разросшаяся вселенная игры завоевывала все больше поклонников, в чем можно убедиться, зайдя на сайт ***www.starmen.net***. Что же до самого Шигесато Итои, то, закончив в 2004 году третью часть, он отошел от игр: придуманная им линейка товаров с убийственно трогательными изображениями животных идет нарасхват.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

КОМПЬЮТЕРЫ К БОЮ!

Реклама

STREET FIGHTER™ IV

Вызов брошен!

ЛЕГЕНДАРНАЯ ИГРА - ТЕПЕРЬ И НА PC!

PC DVD PLAYSTATION 3 XBOX 360. www.streetfighter.com CAPCOM ФИРМА «1С»

©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Александр Башкиров

В 1992 году индустрия компьютерных игр состоит главным образом из ролевых игр и квестов. И тот, и другой рынок чудовищно перенасыщен. По мотивам официально лицензированных настольных ролевых систем делают **Eye of the Beholder 2**, **The Dark Queen of Krynn** и **Realms of Arkania: Blade of Destiny**, по разработанным самостоятельно (и мало чем отличающимся от настольных) — **Darklands**, **Ishar: Legend of the Fortress** и **Might and Magic: Clouds of Xeen**. Графические квесты еще не осознали себя как самостоятельная форма искусства — рисованные **The Dagger of Amon Ra**, **Daughter of Serpents**, **The Legend of Kyrandia**, **King's Quest 6**, **Lure of the Temptress**, **Leather Goddesses of Phobos 2** и **Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender** живут по законам текстовых адвенчур, классического детектива, фэнтези и научной фантастики. Встречаются отдельные эксперименты — **KGB**, **Curse of Enchantia** (где текста нет вообще), **Quest for Glory 3**, **Dark Seed**, но в целом жанр пока устраивает уютный формат книжки с картинками, где можно шевелить курсором и выбирать ветки диалогов.

Головоломки выносятся за пределы квестов и оформляются в отдельный казуальный жанр: выходят **The Incredible Machine**, **The Lost Vikings**, **Gobliins 2**. Шестнадцатибитными консолями Super Nintendo и Sega Genesis владеют самые счастливые дети планеты: на SNES выходят **Contra 3: The Alien Wars**, **Street Fighter 2** и **Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time**, на Genesis — **Sonic the Hedgehog 2**, **Ecco the Dolphin** и **Desert Strike: Return to the Gulf**.

На этом фоне мало кто обращает внимание на предвестников будущего, игры-жанры, игры-движки и игры-миры: **Flashback**, **Alone in the Dark**, **Dune 2** и **Star Control 2**, **Ultima 7**, **Ultima Underworld** и **Comanche: Maximum Overkill**. Из семи перечисленных гениальных и революционных игр нормально продаваться будут две, прибыль создателям принесет одна, а оцененным по достоинству современниками окажется только **Wolfenstein 3D**.

В каменном мешке

Ричард Гэрриот и его компания **Origin** не имеют к **Ultima Underworld: The Stygian Abyss** практически никакого отношения. Разработкой игры занималась маленькая (4 человека) нью-гэмпширская фирма **Blue Sky Productions**, возглавляемая Полом Ньюратом — большим поклонником настольной **Dungeons & Dragons**, первым додумавшимся скрестить ролевую игру с настоящей трехмерной графикой авиасимуляторов. Идея появилась еще в 1989-м, во время работы над **Space Rogue** (смесью **Elite** с классической RPG), а весной 1991 года Ньюрат показывал всем знакомым разработчикам и издателям техническую демоверсию.

Поскольку никто не знал, как нужно делать полноценный «симулятор подземелья», разработка велась вслепую, на ощупь: многократно переделывались боевая система, система перемещений и искусственный интеллект. Но самое сильное впечатление производил настоящий трехмерный мир, в котором можно было смотреть вверх и вниз, прыгать, летать, плавать... Там были пропасти, мосты, лестницы, освещение, наклонные поверхности и настоящие трехмерные игровые объекты помимо спрайтовых: двери, скамейки, египетские кресты. Игра едва ползала на сверхмощных процессорах Intel 486DX, картинка была размером в четверть экрана. И тем не менее — после дискретных RPG вроде **Dungeon Master** и **Eye of the Beholder** это было откровение, совсем другая игра совсем другого жанра. Летом был заключен контракт с издателем Origin, и Гэрриот предложил разработчикам перенести действие во вселенную Ultima.

Чтобы еще больше запутать ситуацию, вскоре после выхода Ultima Underworld Blue Sky Productions объединилась с другой компанией-разработчиком и стала **Looking Glass Studios**, а на разработку игры в последний момент пригласили опытного продюсера Уоррена Спектора, который выступал от имени Origin в рекламных целях и был принят за главного дизайнера игры. Хотя рекламной шумихи было мало: вышедшая в марте 1992-го Ultima Underworld продавалась скверно, издатель практически лишил игру рекламной поддержки и утратил всякий интерес к сиквелу. Всего на протяжении девяностых было продано полмиллиона копий Ultima Underworld и **Ultima Underworld 2**.

Среди знакомых разработчиков, которым Ньюрат показывал техническую демоверсию, были парни из недавно основанной компании **id Software**, увлекавшейся плоскими аркадами. Увиденное очень понравилось девятнадцатилетнему программисту Джону Кармаку, но он уверял, что способен написать более быстрый и менее требовательный к железу движок, пожертвовав кое-какими несущественными мелочами (вроде третьего измерения). Через два месяца после Ultima Underworld вышел Wolfenstein 3D.

Уровни Wolfenstein 3D примитивны, лишены пола и потолка, освещение фальшивое, а все углы — прямые. Тут нет NPC, нет разговоров и торговли с ними, нет магии, нет инвентаря, нет нелинейности. Но коммерческие эпизоды игры (первый эпизод можно было бесплатно скачать с электронной доски объявлений или взять на дискете с десятком других бесплатных демоверсий) в течение года приносят id и издателю **Apogee Software** стабильную прибыль: 250 тысяч долларов в месяц. Стоит ли удивляться, что на основе Wolfenstein 3D был спешно изобретен целый жанр (экшен от первого лица), который за последующие два года стал главным конкурентом квестов и RPG (а вскоре принялся уверенно теснить их с рынка), а по пути Ultima Underworld и по сей день не пошел никто, кроме самой Looking Glass Studios?

1992 год — это одна бесконечная рисованная адвенчура (на скришнотах — Leather Goddesses of Phobos 2 и Lure of the Temptress).

Наклонные поверхности и разные уровни высоты Ultima Underworld в 1992 году скорее отпугивали, нежели привлекали публику. Многим игрокам трудно было воспринять самую концепцию трехмерности!

Пока авторы Ultima Underworld определялись с предоставляемыми трехмерным миром игровыми возможностями, авторы Wolfenstein 3D делали аркаду в стиле Pac-Man — с жизнями, лабиринтами и бонусами. Только от первого лица.

Грани разумного

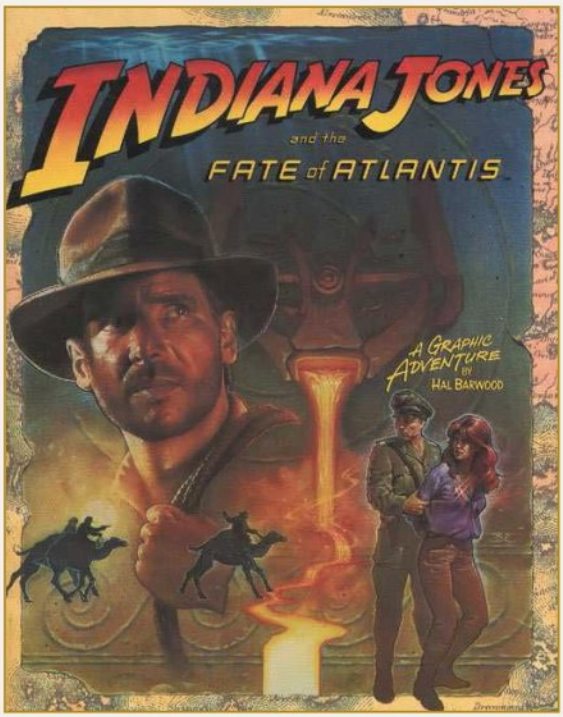
В ноябре вышел **Star Control 2: The Ur-Quan Masters** — игра, сопоставимая с Ultima Underworld как по значимости, так и по мизерным продажам. Создатели (Пол Рейхтретий и Фред Форд из небольшой компании **Toys for Bob**) делали игру с минимальным бюджетом, а несколько месяцев трудились вообще без зарплаты. Они вдохновлялись творчеством фантаста Дэвида Брина и не столько собственной космической аркадой **Star Control**, сколько вышедшими в конце восьмидесятых играми **Starflight** и **Starflight 2**. Оказалось, что космическую аркаду можно соединить с квестом, квест — с ролевой игрой, ролевую игру — со стратегией, а ту, в свою очередь, с экономическим симулятором. Оригинальный дизайн кораблей, охота за ресурсами, космические дуэли и феноменальная музыка (разработчики устроили конкурс на лучшие музыкальные дорожки по мотивам описания игры) — это все здорово, но в случае со Star Control 2 не главное.

Перед нами единственная компьютерная игра, более-менее правдоподобно отображающая контакт человека с иными цивилизациями. Все расы **Master of Orion** (включая инсектоидов и разумные кристаллы) страдают излишним антропоморфизмом, одинаково говорят, одинаково воюют, ведут себя как жадный толстый гик-стратег даже тогда, когда ими управляет AI. В Star Control 2 речь разумных рыб переводится не полностью из-за отсутствия подходящих терминов в человеческом языке, разумные пауки с нежным придыханием вспоминают религиозные пытки, а разумные амебы демонстрируют весьма специфическое чувство юмора. Даже человекоподобные роботы, гуманоиды и распутные зеленокожие пришелицы в Star Control 2 несколько отличаются от классических НФ-аналогов: встреченные расы бормочут, требуют, выпрашивают, боятся, торгуются, негодуют.

Все это никак не укладывается в одно сухое скучное слово «дипломатия»! За каждой расой — культура, история, неисчерпаемая фантазия авторов и образцово-показательное знание законов жанра (достаточное для того, чтобы вывернуть его наизнанку). Это не просто заимствования из книг, кино и телевизора. Без гения Star Control 2 мы бы никогда не увидели тщательно проработанные расы Mass Effect, а видеоигры и дальше бы обходились космическими орками, эльфами и разумными осьминогами, которым культуру вполне заменяет стремление поработить все земные базы.

Джонс и другие

Лучшим чистым квестом урожайного 1992 года следует признать **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Седьмая игра на движке SCUMM, созданная без участия звезд Lucasfilm Games (Рон Гилберт в этом году ушел из компании, звезда Тима Шафера еще не взошла), приятно отличается от работ Sierra On-Line и других крупных квестовых разработчиков своей кинематографичностью. Indiana Jones and the Fate of Atlantis — один из самых динамичных квестов в истории, там практически нет статичных картинок. Даже заставка — с элементами экшена, управляемая. Здесь можно не только ходить, говорить и использовать предметы, но и драться, один из методов прохождения игры — сугубо боевой. Это скорее интерактивное кино, нежели интерактивная книжка. Подробности лучше всего выяснить посредством эмулятора **ScummVM** (***www.scummvm.org***) и каким угодно способом обретенной копии игры (нужна, разумеется, CD-версия с полной озвучкой).



В остальном в индустрии преобладает нездоровая литературщина, это последний год в истории человечества, когда игр по книгам делается больше, чем игр по кино. **Legend Entertainment** выпускает квест **Gateway** по мотивам творчества Фредерика Пола, **Tsunami Media** — квест **Ringworld: Revenge of the Patriarch** по мотивам произведений Ларри Нивена, **Cryo Interactive** — Dune, гибрид квеста и стратегии по роману Фрэнка Герберта и (в большей степени) фильму Дэвида Линча. **Westwood Studios**, в свою очередь, откликается конкурирующей **Dune 2: The Building of a Dynasty** — первой в мире стратегией реального времени, обзаведшейся лицензией «Дюны» практически случайно (разработчиков больше интересовали крепости, маги и гоблины).

А самый страшный удар по жанрам-переросткам наносит Ричард Гэрриот с его **Ultima 7: The Black Gate**. Очень сложный квестовый сюжет про расследование ритуальных убийств наложился здесь на фирменную ролевую систему Ultima... но даже не в этом дело! Обычно жанр фэнтези выбирают для того, чтобы ничего не придумывать (все уже придумано заранее), Гэрриот же избрал сеттинг фэнтезийного средневековья и придумал там ВСЕ. Не только историю и законы, не только систему магии, но и все мельчайшие бытовые объекты и процессы — в Ultima 7 можно зажигать свечи, играть на клавесине, грабить банки, печь хлеб, делать одежду, управлять кораблями, собирать тыквы, читать любую книгу на любой книжной полке. Такой тщательности, такого внимания к элементарным жизненным подробностям не бывает даже в современных MMORPG. Смена дня и ночи, NPC, гуляющие по своим делам согласно суточному расписанию, огромный мир с городами, монстрами, подземельями и островами... Это либо самый большой и сложный в истории квест, либо самая мирная и помешанная на манипуляциях с миллионом разных мелких объектов RPG. А еще — лучшая игра Гэрриота и очень символичный для 1992 года проект. ■

В космосе Star Control 2 можно любить, жить и работать, а не только развиваться и завоевывать!

В то время, как все остальные расы из пантеона Star Control 2 спокойно живут в настоящей вселенной, ур-куаны видят мир как боевую компьютерную игру и действуют соответствующе.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

Снятся ли андроидам электроовцы?

Google Android — мобильная ОС с открытым кодом — мало-помалу набирает обороты, и некоторых это очень сильно раздражает. Взять хотя бы **Intel** и **Nokia**, решивших вставить конкуренту палки в колеса, создав операционную систему **oFono** — аналог Android.

Совместный проект базируется на ядре **Linux**, что в общем-то не удивительно: и у Nokia, и у Intel уже имеются собственные Linux-подобные системы (**Maemo** и **Moblin** соответственно). Объединив усилия, индустриальные гиганты рассчитывают в кратчайшие сроки довести до ума открытую программную платформу, которая будет превосходить Android не только по простоте программирования, но и по всеядности: oFono несложно адаптировать практически под любое коммуникационное оборудование сетей GSM и UMTS.

Красть только в комплекте

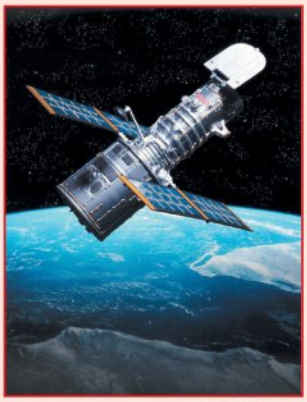
Компания **Phoenix Technologies** запатентовала весьма интересный способ защиты данных на ноутбуках. В роли борца с расхитителями конфиденциальной информации выступает обычный сотовый телефон. Принцип прост, как все гениальное: ноутбук встречает пользователя с распростертыми объятьями только тогда, когда в зоне действия Bluetooth-адаптера (радиус задается вручную) находится «привязанный» к нему телефон. В противном случае компьютер автоматически блокируется.

Чем такой способ лучше дактилоскопии? Во-первых, недальновидный злоумышленник для доступа к данным не станет отрубать пользователю палец, а просто отберет телефон (умный банально скрутит винчестер). Во-вторых, идентификацию можно проходить и с грязными руками. В-третьих, пользователь не будет бросать мобильник где попало.

Ах да, это же еще и удобно!

Навигация по-русски

Так уж случилось, что навигационное оборудование, доступное простым людям, традиционно базируется на американской спутниковой системе GPS (Global Positioning System). Оно и понятно — реальных конкурентов у нее просто нет: разработка европейской **Galileo** приостановлены из-за недостатка денег, китайская «**Бэйдоу**» (в переводе — медведица) только-только разродилась вторым спутником… правда, российский проект **ГЛОНАСС** (Глобальная навигационная спутниковая система) снова подает голос — в начале лета в магазинах появился первый коммерческий автонавигатор **Mio C725**, оснащенный новым гибридным навигационным чипом. То есть умеющий работать и с GPS, и с ГЛОНАСС.



Для тех, кто не в курсе: система была введена в эксплуатацию еще в 1993 году, но до последнего времени ее использовали лишь военные и ряд государственных организаций. Первая попытка привнести новые технологии в жизнь была предпринята два года назад, в декабре 2007-го — когда **Роскосмос** устроил большой шум вокруг «первого отечественного навигационного прибора», **Glospace**. Устройство было откровенно сырым, спутники не видело и вообще больше напоминало кирпич со встроенной электропечкой, чем навигатор. В общем, через месяц после начала продаж его тихонько сняли с витрин. К счастью, вторая попытка Роскосмоса, Mio C725, получилась куда более удачной: мало того, что сам навигационный чип новый, доработанный, так еще и все остальные функции навигатора реализованы с европейским качеством.

Время для релиза выбрано очень удачное. Аналитики предсказывают глобальный сбой GPS-системы в ближайшие два года: мол, из 31 спутника системы 6 уже вышло из строя, поломка еще двух (а всего для штатной работы их должно быть не меньше 24) не за горами, а денег на новые запуски США не выделяет по случаю кризиса. ГЛОНАСС, правда, тоже пока обходится только двадцатью спутниками и больше ничего в космос запускать не планирует, но Россию эти спутники покрывают, а большего нам и не надо.

Без лишних кабелей

Технология **Power Over eSATA**, наконец, дошла до конечного потребителя. Первой материнской платой с поддержкой нового разъема стала модель **790FX-GD70** от **MSI**. Если вкратце, то Power Over eSATA позволяет передавать через один интерфейс не только информацию, но и питание, как USB. Обычные разъемы eSATA лишены этой возможности, из-за чего SATA-винчестеры очень неудобно подключать к этим портам: приходится открывать корпус и лезть за кабелем питания, идущим от БП. Носители же, поддерживающие Power Over eSATA, требуют для работы один-единственный кабель, а традиционные HDD могут функционировать через специальный разветвитель, подключаемый к новому разъему.

USB-десептикон

Фанаты трансформеров, ликуйте. Благодаря фирме **Takara**, в USB-разъеме вашего компьютера может поселиться полноценный десептикон, а точнее — персонаж Ravage, фигурировавший в мультсериале. Нет-нет, при подаче питания он не расстреливает все, что видит, как та одухотворенная Nokia из фильма. Возможности у новинки поскромнее — это всего лишь флэшка, которая в разложенном состоянии очень мило смотрится рядом с монитором.

За 2 Гб ностальгии с вас попросят $40.

Новости одной строкой

- Компания **NorhTech** начала производство нетбуков **Gecko EduBook**, использующих в качестве источников питания обычные пальчиковые батарейки типа AA.

- Звание создателя самого быстрого процессора отныне принадлежит **Fujitsu** — ее специалисты разработали восьмиядерный **Venus SPARC64 VIIIfx**, опережающий по производительности самый быстрый **Nehalem** в 2,5 раза.

- Кошмары стали явью: военно-воздушные силы США перешли на использование специальной версии **Windows Vista**. Дружно надеемся на стабильность этой ОС?

- **Panasonic** представила необычного робота-уборщика **Fukitorimushi** — этакую махровую гусеницу, которая сама ползает по дому и собирает пыль. У неподготовленных гостей волосы от такого могут встать дыбом.

На стыке технологий

Группа энтузиастов, создавшая компанию **DDRdrive**, пошла на смелый эксперимент, выпустив **DDRdrive X1** — необычный SSD (твердотельный накопитель) под разъем PCIe x1, основанный на оперативной памяти.

Предназначение у устройства весьма специфичное: весь его потенциал раскрывается только в задачах с большим числом операций ввода-вывода на единицу времени. По этому параметру DDRdrive X1 лучше обычных SSD примерно в сто раз, а про простые винчестеры и заикаться не стоит. Однако, как известно, быстрая память RAM при прекращении подачи питания теряет записанную на нее информацию, так что для длительного хранения данных в устройстве используется обычная флэш-память. Из-за этого скорости потокового чтения и записи у новинки весьма скромные и не превышают показателей традиционных SSD.

Объем доступной памяти — всего 4 Гб, но при этом цена у DDRdrive X1 внушительная — $1500.

Не обижай маленьких!

Судебное разбирательство, затеянное антимонопольным комитетом по отношению к компании **Intel**, подошло к концу. Индустриальный гигант в гневе: на него наложили гигантский штраф в размере $1,45 млрд — рекордная сумма за всю историю подобных дел. Что же так не понравилось комитету?

Дело в том, что компания **AMD** утверждает, будто в свое время Intel материально поощряла производителей ПК, которые отказывались от использования процессоров AMD или умышленно задерживали анонс продуктов на их основе. Так вот, антимонопольный комитет провел тщательное расследование и объявил, что вина Intel доказана. Intel по традиции планирует подать апелляцию, затянув судебные разбирательства еще на несколько лет, но на всякий случай бухгалтера компании уже зарезервировали в банке сумму, необходимую для выплаты штрафа.

Торгуем секретами

Американская авиастроительная компания **Lockheed Martin**, известная прежде всего своими истребителями, стала участником крупного скандала. Исследователи из **BT's Security Research Center**, купившие на аукционе несколько старых винчестеров, использовавшихся в компьютерах авиаторов, были в восторге. С приобретенных HDD им удалось «вытянуть» кучу секретной информации. В улове обнаружились данные о новых военных разработках, клиентах компании и даже сверхсекретном запуске системы ПВО **THAAD**. Настоящая находка для шпиона. Lockheed Martin, судя по всему, восторга исследователей не разделяет — ее ждут серьезные проблемы.

Ирония ситуации еще и в том, что слоган компании звучит как «We never forget who we are working for» («Мы никогда не забываем, на кого работаем»). Видимо, забыли.

Мал, да удал

Думаете, миниатюрные процессоры **VIA Nano** можно использовать только в ноутбуках и неттопах? Мы тоже так думали и, как оказалось, ошибались. Маленькие, но очень гордые камушки неожиданно нашли применение в серверах производства **Dell**.

Конечно, по производительности Nano и близко не стоит с какими-нибудь **Xeon** или, скажем, **Opteron**, но зато малыш стоит совсем недорого, да и тепловыделение у него крайне низкое. В одну стандартную серверную стойку можно уместить до двенадцати серверов на основе Nano. Ну а вычислительная мощь… она нужна далеко не для всех задач. Скажем, серверам для веб-хостинга высокая производительность ни к чему, в отличие от высокой плотности размещения компонентов.

Интересно, найдется ли для **Intel Atom** аналогичное применение?

Железные новинки

Иван Нечесов

Poptastic

Психологи говорят, что лопанье пузырьков на упаковочной пленке снимает стресс и помогает расслабиться. Но такое «лекарство» днем с огнем не найти: после покупки новой видеокамеры или фоторамки пузырьки уничтожаются в считанные минуты. К счастью, кто-то с уймой свободного времени и явно не занятый разработкой космического зонда придумал **Poptastic**.

На небольшом брелоке расположено семь кнопок, при нажатии на любую из которых раздается характерный звук хлопка. Сами пузыри при этом не лопаются, но тактильные ощущения — что надо. При лопании каждого двухсотого пузырька Poptastic издает нестандартный звук: «Ииих-ха!».

Раньше этот убийца времени продавался только в Японии, но в начале лета его, наконец, завезли и в наши края. Теперь купить Poptastic можно во многих европейских и даже некоторых российских интернет-магазинах. Если повезет, брелок вышлют в упаковочной пленке — можно будет сравнить ощущения.

Технические характеристики ● **Источник питания:** плоская батарейка LR41 («таблетка») ● **Количество кнопок:** 7 ● **Размеры:** 40x15 мм

Что?	Брелок
Почему?	Хороший подарок для любителей лопать пузырьки на упаковочной пленке
Сколько?	***300 руб.***
Где?	***www.iwantoneofthose.com***

COWON D2+

COWON D2+ представляет собой обновленную версию популярного некогда медиаплеера **COWON D2**. На первый взгляд — никаких особенных перемен, кроме плюса в названии: перед нами все тот же угловатый плеер с сенсорным дисплеем и миниатюрным стилусом в комплекте. На второй — замечаем флэш-проигрыватель, калькулятор и улучшенное звучание. Технология BBE+ делает звук более динамичным, помогает плееру раскодировать звук так, чтобы не пропадали самые высокие и самые низкие ноты и даже дает некоторые оттенки лампового звука.

COWON D2+ поддерживает все основные аудиоформаты (MP3, WMA, FLAC, OGG, WAV) и два видеоформата (AVI, WMV). Дисплей по современным меркам маловат, но видеоклипы смотреть можно, главное — заранее ужать видео до размера экрана (320x240).

Плеер выпускается в корпусах черного, розового, голубого и белого цветов с 4, 8 и 16 Гб памяти. Все модели принимают карты памяти Secure Digital, так что при желании можно обменяться музыкой с друзьями или скопировать фотографии с цифровой камеры.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 16 Гб ● **Флэш-карты:** Secure Digital (SD/SDHC) ● **Дисплей:** 2,5-дюймовый сенсорный ЖК, 320x240 ● **Форматы файлов:** MP3, WMA, FLAC, OGG, WAV, WMV, AVI, JPG, BMP, TXT ● **Диапазон FM:** 87,5-108 МГц ● **Выходная мощность:** 37 мВт на канал ● **Сигнал/шум:** 95 дБ ● **Источник питания:** литиево-полимерный аккумулятор ● **Время работы:** 54 ч (аудио), 10 ч (видео) ● **Коммуникации:** USB 2.0 ● **Размеры:** 78x55x17 мм ● **Вес:** 91 г

Что?	Портативный медиаплеер
Почему?	Отличный звук и хорошее сочетание цена/качество
Сколько?	***7800 руб.***
Где?	***www.pleer.ru***

Seagate Replica

Чтобы сохранить настроенную операционку и все важные данные на винчестере, всего-то и нужно вовремя делать бэкап. Вот только, по статистике, в тонкостях настройки утилит для резервного копирования разбирается от силы 5% компьютерщиков. **Seagate Replica** сводит бэкап всего к двум простейшим действиям: чтобы сделать копию операционной системы со всеми настройками и программами, достаточно подключить накопитель к компьютеру через USB-порт и нажать одну-единственную кнопку.

В недрах устройства находится 2,5-дюймовый винчестер со скоростью 5400 оборотов в минуту: диск почти не греется, работает неслышно, низкочастотные вибрации тоже отсутствуют. Объема 500 Гб должно хватить для сохранения ОС, музыкальной коллекции, фотоархива, пяти сезонов Lost и пары десятков фильмов. На всякий случай резервную копию можно защитить паролем.

Что?	Устройство для резервного копирования данных
Почему?	Позволяет нажатием одной кнопки делать бэкап операционной системы и всех важных данных
Сколько?	***7000 руб.***
Где?	***www.seagate.ru***

Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Формфактор винчестера:** 2,5" ● **Емкость:** 500 Гб (есть версия на 250 Гб) ● **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин ● **Размеры:** 143x101x18 мм (накопитель), 141x28x50 мм (подставка) ● **Вес:** 420 г

Leadtek WinFast TV Pro 1920

Автономный тюнер **Leadtek WinFast TV Pro 1920** отличается от своих PCI- и USB-собратьев тем, что умеет работать без участия компьютера: достаточно воткнуть антенну, кабель от монитора — и все, можно смотреть «Универ», «Прожектор Перис Хилтон» и матчи любимой футбольной команды. Никакой возни с драйверами и программами.

На корпусе имеются разъемы S-Video, D-sub, а также композитный и компонентный видеовходы. Не хватает лишь поддержки цифровых интерфейсов — при выводе HD-изображения качество заметно падает.

Встроенный сенсор освещенности позволяет автоматически подстраивать яркость экрана в зависимости от времени суток и яркости лампочек. Среди приятных, но необязательных возможностей — функция «картинка в картинке» и предварительный просмотр девяти каналов одновременно. Есть и недостатки. Например, отсутствует возможность записывать телепередачи, да и цена высоковата.

Что?	Автономный ТВ-тюнер
Почему?	Очень легко настраивается и управляется
Сколько?	***3500 руб.***
Где?	***www.leadtek.ru***

Технические характеристики ● **Разрешение изображения:** до 1920x1200 ● **Стандарты:** NTSC, PAL, SECAM ● **Основные разъемы:** D-sub, S-Video, компонентный и композитный входы, разъем для антенны или ТВ-кабеля, аудио ● **Размеры:** 220x118x41 мм

MSI X58 Eclipse Plus

В материнках на чипсетах **Intel** совместное использование режимов SLI и CrossFire невозможно, как следствие — игроки сильно ограничены в выборе видеокарт. К счастью, проблему удалось решить: **MSI X58 Eclipse** обеспечивает полную аппаратную поддержку SLI. Интегрированный чип **nForce 200** позволяет подключить две, три или даже четыре видеокарты **NVIDIA**: при максимальной нагрузке слоты PCIe x16 работают по формуле 16/16/16/4.

Кроме того, в нашем распоряжении окажутся шесть слотов для памяти DDR3-1600/1333/1066/800, десять разъемов SATA, два порта eSATA и много чего еще. Вместо стандартного аудиокодека — дискретная звуковая карта **Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio**.

Из фирменных технологий стоит отметить DrMOS (повышает КПД системы питания), GreenPower Genie (в реальном времени отслеживает токи 12 В, 5 В и 3,3 В) и OC Dial (позволяет регулировать частоты процессора в режиме реального времени).

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 (Socket LGA1366) ● **Чипсет:** Intel X58 + ICH10R ● **Оперативная память:** до 24 Гб DDR3 (1600/1333/1066/800 МГц), 6x DIMM ● **Дисковая подсистема:** 10x SATA II (RAID 0, 1, 5, 10) ● **Разъемы расширения:** 4x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 2x PCI ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с ● **Звук:** Creative X-Fi Xtreme Audio ● **Задняя панель:** 2x eSATA, FireWire, 8x USB 2.0, PS/2 (клавиатура и мышь), аудио ● **Формфактор:** ATX

Что?	Материнская плата
Почему?	Дает полную свободу в выборе графической подсистемы
Сколько?	***16 000 руб.***
Где?	***www.msi.com.tw***

HTC Snap

У **Nokia E71** появился достойный конкурент: **HTC** представила собственный моноблок с полноценной клавиатурой для тех, кто набирает много текстов с телефона. **HTC Snap** работает под управлением операционной системы **Windows Mobile 6.1 Standard** и претендует на звание самого производительного смартфона в мире.

Тонкий и легкий аппарат хорошо лежит в руке и помещается в карман рубашки или джинсов. Функциональность на высоте: есть Wi-Fi, HSDPA, GPS и Bluetooth 2.0. Но самое главное — очень удобная QWERTY-клавиатура. Кнопки расположены вплотную друг к другу, однако выпуклая форма и относительно большие размеры позволяют печатать вслепую. Вместо навигационной клавиши используется трекбол — к нему придется немного попривыкать.

На задней стенке корпуса находится 2-мегапиксельная камера (увы, без автоматической фокусировки). Снимки годятся лишь для контактов, мультимедийных сообщений и просмотра на экране телефона. Кстати, дисплей расположен горизонтально и не очень подходит для просмотра фильмов и фото, зато интернет-страницы и офисные документы выглядят и читаются превосходно.

Интерфейс HTC Snap отличается от того, что мы привыкли видеть в сенсорных коммуникаторах HTC, — почтовый ящик и информацию о погоде не получится открыть одним касанием экрана. Впрочем, у Windows Mobile 6.1 Standard есть свои преимущества: операционная система работает очень быстро, а доступ к основным возможностям осуществляется через Sliding Panel (долго копаться в меню не придется).

Аккумулятор 1500 мАч хватит на три-четыре дня активного использования, если вы только разговариваете, изредка слушаете музыку и несколько раз в сутки принимаете почту. А вот если часто включать GPS и Wi-Fi, придется заряжать смартфон через день.

Технические характеристики ● **Формфактор:** моноблок с QWERTY-клавиатурой ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 900/2100 МГц, GPRS/EDGE, HSDPA/HSUPA ● **Процессор:** Qualcomm MSM7225, 528 МГц ● **Дисплей:** 2,4-дюймовый ЖК, 320x240 ● **Встроенная память:** 256 Мб ПЗУ, 192 Мб ОЗУ ● **Флэш-карты:** microSD ● **Камера:** 2 Мп, с фиксированным фокусом ● **Операционная система:** Microsoft Windows Mobile 6.1 Standard ● **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, GPS ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1500 мАч ● **Время работы (разговор/ожидание):** 8,5 ч / 380 ч (для GSM); 5 ч/480 ч (для WCDMA) ● **Размеры:** 117x62x12 мм ● **Вес:** 120 г

Что?	Смартфон
Почему?	В отличие от других QWERTY-телефонов, не отпугивает размерами и весом
Сколько?	***16 000 руб.***
Где?	***www.htc.com***

GlacialTech X-Wing R1

Стараясь сделать ноутбуки максимально компактными, разработчики нередко жертвуют охлаждением. Поэтому в теплое время года мобильные компьютеры нещадно перегреваются. Если вы не хотите, чтобы крохотные проводки и соединения на платах расплавились и ваш ноутбук приказал долго жить, лучше заранее обзавестись охлаждающей подставкой.

Одна из самых интересных новинок среди подобного рода устройств — **GlacialTech X-Wind R1**. Она подключается к ноутбуку через USB-порт и гонит 70-мм вентилятором поток воздуха на разогретое основание. Помимо собственно вентилятора, у X-Wind R1 есть индикатор температуры и шестипозиционный переключатель для изменения скорости вращения в диапазоне от 1000 до 1600 оборотов в минуту. Охлаждает подставка достаточно эффективно и, что важно, почти не шумит — по крайней мере, вентиляторы гудят не сильнее встроенного охлаждения.

Выдвижные ножки помогут подобрать оптимальный уровень наклона ноутбука, а три дополнительных порта USB позволят использовать подставку в качестве портативной станции стыковки. Устройство выпускается в четырех цветах — серебристом, белом, красном и желтом.

Технические характеристики ● **Вентилятор:** 70x70x15 мм (1000-1600 об/мин) ● **Уровень шума:** 15-20,5 дБА ● **Источник питания:** USB-порт ● **Дополнительно:** 3-портовый USB-хаб ● **Размеры:** 380x350x50 мм ● **Вес:** 1,2 кг

Что?	Охлаждающая подставка
Почему?	Защитит ноутбук от перегрева и заметно продлит срок его службы
Сколько?	***2000 руб.***
Где?	***www.glacialtech.com***

Antec Skeleton

Antec Skeleton — почти полностью открытый корпус из стали с усиленным пластмассовым каркасом. Он без проблем вмещает материнскую плату ATX, любой настольный процессор и видеокарту длиной до 28 см. Единственное ограничение касается систем охлаждения — высота радиатора не должна превышать 12 см.

Благодаря боковым направляющим собирается системник без всяких проблем. Даже отвертка не понадобится. Под материнской платой — четыре отсека для накопителей (два 5,25- и два 3,5-дюймовых). Если пары жестких дисков вам покажется мало, то с помощью дополнительных рамок можно будет подключить еще четыре — посадочные места предусмотрены на внешней стороне боковых стенок.

На переднюю панель выведены разъемы для подключения периферии: два USB 2.0, FireWire и eSATA. Для охлаждения используется один 92-мм вентилятор (над корзиной для винчестеров) и один — 250-мм с трехцветной подсветкой (на верхней панели). Большой вентилятор на минимальных оборотах (400 об/мин) работает очень тихо и создает неплохой воздушный поток, но при необходимости скорость можно увеличить до 600 или 800 об/мин.

Есть у корпуса и недостатки. Antec Skeleton полностью открыт, поэтому нужно очень внимательно подходить к выбору комплектующих — шумная система охлаждения процессора или видеокарты может доставить массу проблем и истрепать все нервы. То же самое касается жестких дисков — лучше выбирать тихие модели с минимальным уровнем вибрации. И еще: блок питания в комплект поставки не входит, так что к стоимости корпуса придется добавить еще 2000-3000 руб.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** сталь, пластик ● **Формфактор материнской платы:** ATX, mATX ● **Внешние отсеки:** 2x 5,25" плюс 4x 3,5" (накопители крепятся снаружи корпуса) ● **Внутренние отсеки:** 2x 3,5" ● **Система охлаждения:** 92-мм вентилятор на передней стенке (2100 об/мин) плюс 250-мм вентилятор на верхней панели (400-800 об/мин) ● **Количество слотов расширения:** 7 ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2x USB 2.0, FireWire, eSATA, микрофон, наушники ● **Размеры:** 419x376x318 мм ● **Вес:** 7 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Красивейший корпус с легким доступом к любым компонентам системы и превосходным охлаждением при низком уровне шума
Сколько?	***8600 руб.***
Где?	***www.antec.com***

Logitech G19

Штурмовать базу врага в RTS на компьютере с офисной клавиатурой — это приблизительно то же самое, что в реальности атаковать вражеские блиндажи с печатной машинкой в руках. Для серьезных игровых баталий нужна специальная клавиатура. Например, **Logitech G19**. Брутальный кнопочный гаджет отличается от аналогов цветным наклонным дисплеем, который пригодится как в играх, так и при работе в Windows. На экран можно выводить игровую статистику, текущее время, фотографии и видеоклипы — многие на нем даже ролики с **YouTube** смотрят.

У Logitech G19 двенадцать программируемых кнопок и три раскладки — таким образом, всего можно назначить 36 последовательностей команд. В нижней части корпуса находится канал для кабеля, на боковой панели — два дополнительных порта USB 2.0 для подключения внешних накопителей и периферии.

Технические характеристики ● **Кнопки:** 104 основных + 12 программируемых ● **Буфер:** одновременное нажатие до 5 кнопок ● **Дисплей:** ЖК, 320x240 пикселей ● **Подключение:** проводное ● **Дополнительно:** подсветка кнопок, два разъема USB 2.0 для периферии

Что?	Игровая клавиатура
Почему?	Броский дизайн, дисплей, яркая подсветка и большое количество программируемых кнопок
Сколько?	***6000 руб.***
Где?	***www.logitech.ru***

Sony DSLR-A380

Sony DSLR-A380 — это своеобразный компромисс для тех, кто понял, что уже дорос до зеркалки, но пока не готов тратить на фототехнику кучу денег. Новичков же в Sony A380 привлечет поворотный экран, отличная реализация режима Live View и относительно компактные размеры. Кроме того, внимания заслуживает матрица CCD размером 23,6x15,8 мм и полным разрешением 14,2 Мп, 9-точечный модуль автофокуса, встроенный стабилизатор изображения, ультразвуковая система очистки сенсора от пыли и оптический видоискатель с 95-процентным покрытием снимаемой сцены.

Дисплей яркий, контрастный, с широкими углами обзора, разрешение — 640x480 (и никаких страшных зеленых точек, как у первых моделей Alpha). Для карт памяти предусмотрено два слота: Memory Stick Duo и Secure Digital. Между носителями можно переключаться в реальном времени или просто заполнять их по очереди, — но оба одновременно работать не могут, так что скорость записи, увы, не возрастет.

Вместе с Sony A380 поставляется объектив 18-55 мм f/3,5-5,6. Дополнительно доступна оптика на любой вкус, в том числе совсем новый макрообъектив 30 мм f/2.8 (цена пока не сообщается) и портретник 50 мм f/1.8 (5000 руб.). Встроенную вспышку с ведущим числом 10 при необходимости можно заменить чем-нибудь более мощным. Правда, «горячий башмак» примет только фирменные вспышки японской компании — никаких вам **Nikon**, **Canon** и **Metz**.

Найдет ли новинка своего покупателя или будет пылиться на прилавках магазинов? Сложно сказать. Все-таки конкуренты — **Canon 500D**, **Nikon D5000** и другие — слишком хороши, а у Sony A380 есть ряд существенных недостатков. Например, в то время как все остальные уже давно перешли психологический порог в 3 кадра в секунду, эта камера снимает со скоростью не более 2,5 кадра в секунду, так что о работе, скажем, в жанре спортивной съемки можно даже не думать. Кроме того, A380 не умеет снимать видео, да и время работы от аккумулятора оставляет желать лучшего (до 230 нажатий на спуск затвора при включенном дисплее).

Технические характеристики ● **Дисплей:** 2,7" ЖК, 230 400 точек ● **Матрица:** 23,6x15,8 мм 14,2 Mп CCD, кропфактор 1,5x ● **Максимальное разрешение:** 4592x3056 ● **Объектив:** kit — 18-55 мм f/3,5-5,6 ● **Чувствительность:** 100-3200 ед. ISO ● **Выдержка:** 30-1/4000 с ● **Непрерывная съемка:** 2,5 кадра в секунду ● **Форматы файлов:** RAW, JPEG ● **Тип карт памяти:** Secure Digital / Memory Stick Pro Duo ● **Размеры:** 128x97x71мм ● **Вес:** 489 г

Что?	Цифровая зеркальная камера
Почему?	Большой поворотный дисплей и грамотная реализация Live View помогут быстро и безболезненно перейти с мыльницы на зеркалку
Сколько?	***30 000 руб.***
Где?	***www.sonystyle.com***

XPAL Power Victor

Ноутбуки и телефоны часто разряжаются в самый неподходящий момент. Если рядом есть розетка, то это не проблема, но что если вы едете в поезде или ночуете в палатке посреди леса? В таком случае пригодится резервный источник питания **XPAL Power Victor**. В основе устройства — литиево-ионный аккумулятор емкостью 18000 мАч: заряда хватит, чтобы три-четыре раза перезарядить севшие батареи ноутбука или около двадцати раз — батареи телефона и коммуникатора. Что немаловажно, Power Victor может подзаряжаться от сети и одновременно подпитывать до трех внешних устройств.

В комплект поставки входят адаптеры для ноутбуков **Acer**, **ASUS**, **HP**, **Toshiba**, **Dell**, **Sony**, **Fujitsu-Siemens** и телефонов **Apple**, **Nokia**, **Samsung**, **Sony Ericsson** и **LG**. Простая цветовая маркировка позволяет правильно выбрать диапазон напряжения: 9-12 В или 16-20 В. А встроенные тепловые и токовые защиты снижают опасность короткого замыкания или перегрева аккумуляторов.

Технические характеристики ● **Зарядка внешних устройств:** 5 В/9-12 В/16-20 В ● **Подзарядка:** от сети переменного тока ● **Емкость:** 18000 мАч/5 В ● **Ресурс:** до 500 перезарядок ● **Системы защиты:** электрическая и тепловая ● **Комплект поставки:** 15 сменных адаптеров для распространенных моделей ноутбуков и телефонов, чехол, адаптер и набор кабелей ● **Размеры:** 181x110x20 мм ● **Вес:** 515 г

Что?	Универсальный внешний аккумулятор
Почему?	Поможет вернуть к жизни разрядившийся телефон или ноутбук
Сколько?	***8700 руб.***
Где?	***www.xpalpower.com***

USB Tape Hub

Когда-то магнитофонная кассета была не просто носителем информации, на котором меломаны хранили подборки лучшего из рок- и поп-музыки, но и настоящим символом свободы и перемен: на кассетах передавались записи запрещенных музыкальных групп, на них записывались квартирники. Но время идет, мир меняется — и уже куда более компактные носители вроде флэшек и мини-DVD вмещают тысячи аудиозаписей, фотографий и видеороликов.

Но неужели век аудиокассет действительно прошел и теперь все, что им остается, — так это вечно гнить на свалке? К счастью, нет. Спасибо моде на ретро: кого-то озарила блестящая идея снабдить кассету набором USB-портов, и — вуаля! — атрибут меломана 80-х снова на рабочем столе.

Устройство под названием **USB Tape Hub** пригодится тем, кому не хватает разъемов на компьютерном корпусе или просто не хочется каждый раз лезть под стол, чтобы подключить флэшку. Принцип работы предельно прост: «кассета» занимает один USB-порт и предлагает взамен сразу четыре, причем прямо под рукой.

Технические характеристики ● **Порты:** 4x USB 2.0 ● **Источник питания:** USB-порт ● **Размеры:** 97x61x9 мм ● **Вес:** 70 г

Что?	USB-хаб
Почему?	Необычный ретродизайн
Сколько?	***700 руб.***
Где?	***www.iwantoneofthose.com***

Veho Discovery VMS-004 Deluxe

Микроскоп на столе вовсе не означает, что за столом сидит ботаник. Тем более если речь о современном цифровом устройстве с подключением к компьютеру через порт USB. В основе **Veho Discovery VMS-004 Deluxe** лежит 2-мегапиксельный CMOS-сенсор и зум-объектив с расположенной по бокам светодиодной подсветкой.

Сам микроскоп можно либо установить на штатив, либо держать пальцами перед рассматриваемым объектом. 400-кратное увеличение позволит рассмотреть денежные купюры, собственные волосы или разводку плат компьютера. При желании можно сохранить полученное видео и дополнить его голосовыми комментариями (есть микрофон).

Технические характеристики ● **Увеличение:** до 400x ● **Разрешение:** 1600x1200 ● **Форматы записи:** AVI, JPG, BMP ● **Источник питания:** USB-порт ● **Размеры:** 150x30x30 мм (микроскоп), 70x40x40 мм (подставка) ● **Вес:** 454 г (в коробке)

Что?	Цифровой микроскоп
Почему?	Навевает воспоминания об уроках химии и биологии, хоть по возможностям и уступает профессиональным микроскопам
Сколько?	***4000 руб.***
Где?	***www.veho-uk.com***

Любовь — дело техники

Как любить человека на расстоянии при помощи подручных технических средств

Джони Рико

Что делали бы Ромео и Джульетта, окажись они в нашем времени? Оправившись от первого шока и современного дорожного движения, они наверняка постарались обратить технические достижения нашего века на пользу своим чувствам и перенесли бы пылкие встречи в интернет. И как знать, может быть, в этом случае злые родственники не прознали бы про их тайный роман, а отношения юных влюбленных получили должное развитие.

Современному человеку, обуреваемому любовной лихорадкой, живется не в пример проще героев шекспировского романа. При желании (и наличии определенных технических знаний) можно оставаться на связи с объектом своих амурных притязаний хоть двадцать четыре часа в сутки. Мобильные телефоны, интернет, GPS и прочие изобретения современной цивилизации как будто специально созданы для того, чтобы люди почаще задавали друг другу сакраментальный вопрос «ты меня любишь?» (которому обычно предшествует не менее сакраментальное «привет, а ты где?»).

Всезнающая «Википедия» определяет понятие «любовь» как навязчивое состояние, вызванное выработкой в мозгу определенного вещества — фенилэтиламина. Человек, пораженный этой сложносочиненной химией (во времена Ромео и Джульетты использовалось более романтичное название — «стрела амура»), нуждается в близости со своим партнером, что позволяет ему снова и снова переживать приятное эмоциональное возбуждение и подпитывать нежное чувство влюбленности. Но что делать, если для личного общения нет возможности? Тут-то на сцену и выходят современные технологии связи, которые можно использовать для купирования сердечных терзаний в период разлуки.

Веб-камера как зеркало души

Даже самые близкие люди вынуждены иногда расставаться. Принято считать, что разлука лишь укрепляет чувства, но, если вы попробуете сказать об этом какому-нибудь пылкому влюбленному, берегитесь — поведение человеческого существа в период любовных страданий, да еще при отсутствии предмета обожания, может быть опасным для вашего здоровья!

Самый простой способ получить в мозг заряд фенилэтиламина — узреть милый облик на экране компьютера с помощью веб-камеры. Не зря ведь мудрые предки придумали поговорку про то, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, да и общение по телефону стало столь привычным явлением нашей жизни, что воспринимается без доли романтики. Другое дело — «живое» общение, позволяющее видеть глаза любимого человека, его мимику и эмоции, которые он испытывает, находясь где-то очень далеко. А заодно можно лишний раз убедиться в своем безупречном вкусе.

Несмотря на огромное разнообразие вебкамер, все они очень похожи друг на друга по устройству и функциональности. Основную задачу — получение изображения — выполняет матрица, которая бывает двух типов: CMOS или CCD (второй вариант выдает более высокое качество картинки, но и стоит дороже). Разрешающая способность матрицы — то есть физическая величина передаваемых

Чудесное вещество фенилэтиламин, заставляющее душу петь, а сердце биться чаще, можно найти не только в головах влюбленных, но и в обычном шоколаде. Не потому ли им лечат неразделенную любовь?

У многих народов есть легенда о двух звездах, Ткачихе и Пастухе, навеки разделенных на небесах полноводной рекой, Млечным Путем. Интересно, как эти влюбленные общаются между собой? Ведь встретиться им позволено лишь один раз в год.

кадров — измеряется в пикселях (как в фотоаппаратах) и обычно составляет 300 000 единиц. Этого хватает на отрисовку изображения с разрешением 640x480 точек. Бывают и более продвинутые веб-камеры, где разрешение достигает 2 Мп, но они особой популярностью не пользуются — интернет-каналы пока недостаточно широки, чтобы такие объемы данных по ним туда-сюда летали со скоростью света, а лагающие картинки особой радости не приносят. Лучше уж синица в руке.

Помимо разрешения камеры, на качество передаваемой картинки влияют чувствительность (то есть способность работать в разных условиях освещения — важный момент, если виртуальные встречи с объектом поклонения проходят ночью при свечах) и количество передаваемых кадров в секунду (знакомый всем по играм показатель fps), обычно равное тридцати. Полезной может оказаться и функция автофокуса, автоматически наводящая резкость на источник сердечных переживаний, а также встроенный микрофон. Некоторые веб-камеры могут похвастаться нововведениями, будто специально придуманными для общения влюбленных людей: всяким там автоматическим ретушированием снимка, сглаживанием морщин и тому подобными полезными для нервов штуками.

Но без правильного софта даже самая навороченная веб-камера бесполезна. В последнее время все сервисы мгновенных сообщений (ни слова о смайликах, этих выхолощенных индикаторах фальшивых эмоций!) обзавелись функцией передачи видео. Одним из первых стал **Skype**, после которого тенденцию подхватили все остальные сервисы — от **ICQ** до **MSN Messenger**. Видеозвонки, этот обязательный атрибут фантастических фильмов восьмидесятых годов прошлого века, стали реальностью — мы даже не заметили, как они вошли в наш быт.

Если же возможности использовать традиционный сервис быстрых сообщений нет, помогут многочисленные видеочаты, которых в интернете более чем достаточно. Здесь, правда, есть одно препятствие — при поиске подходящего сервиса придется продираться через тонны ссылок на эротические «тайные комнаты», — но, в общем, это хороший способ проверить чувства. Один из самых удобных «экстренных» сервисов — **Pentavideo.ru**, написанный на флэше. После короткой регистрации в нем можно создать отдельную «комнату», а потом пригласить туда любимую (понятно, что ей тоже нужно сначала зарегистрироваться) и вдоволь насладиться личным общением. Ну а если у вас есть собственный сайт (возможно, тоже посвященный самой важной персоне в вашей жизни), то на него можно установить модуль **Pentachat**.

Существует также множество специальных платных программ для проведения видеовстреч — вроде **SightSpeed Plus** от **Logitech**, подписка на которую обойдется в $99 за год. Однако нужно ли использовать такое мощное решение для общения с любимым человеком, если вокруг полно бесплатных услуг, — большой вопрос.

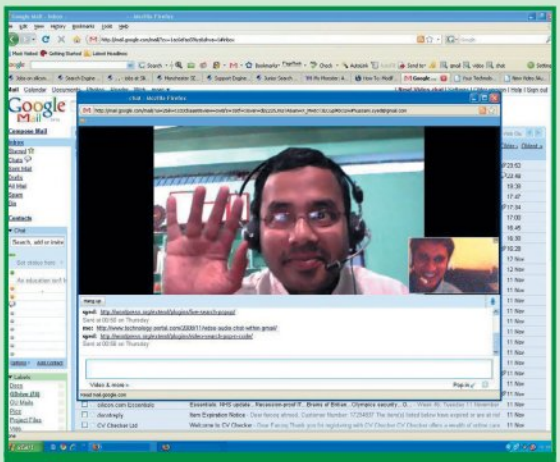
Минусы онлайновых видеочатов очевидны: они могут работать не под всеми браузерами, а также, несмотря на уверения создателей, нельзя быть на сто процентов уверенным в том, что видео не сливается куда-нибудь на сервер для дальнейшего «использования». В общем, в онлайновом общении нужно быть осторожным и не забывать об основных правилах безопасности в интернете.

Электронные глаза

Веб-камеры появились в нашем обиходе отнюдь не романтическим путем — в начале девяностых годов прошлого века студенты Кембриджского университета решили «подсмотреть» за кофеваркой, чтобы не ходить за кофе впустую. В результате они использовали простенькую камеру и написали софт, отсылающий по локальной сети снимки кофе-машины. Чуть позже, в 1993 году, они вывели изображение в интернет, положив начало новому способу общения.

Как это часто бывает, первыми онлайновое видео начали осваивать люди деловые и крайне далекие от чувственных сфер. Это были порнографы, быстро смекнувшие, что если подсматривание за кофеваркой вызывает такой интерес, то публике можно показывать более интересные вещи, чем приготовление кофе в онлайне. Публика была не против, и в результате веб-камеры стали таким же привычным явлением компьютерного ландшафта, как мышка или флэш-накопители.

Чтобы выделиться из множества одинаковых, словно клоны, устройств, производители часто идут на уловки и выпускают веб-камеры в оригинальных корпусах: например, в виде цветка или целой «готической» инсталляции со змеями.



Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Особенно если вся история ваших отношений проходит в виртуальности.

Еще пару веков назад для того, чтобы связаться с любимым человеком, находящимся далеко, приходилось посылать почтовых голубей. Сегодня вместо птиц чаще всего используют электронную почту.

Чувствовать друг друга

Важнейшей составляющей амурных отношений является проверка чувств партнера — отсюда потребность постоянно спрашивать: «Ты меня любишь?» И хотя ответ подразумевается всегда один и тот же, влюбленным это совсем не надоедает.

Чтобы избавить разлученных от необходимости постоянно подтверждать свои чувства вербальным или визуальным способом (и оплачивать потом счета за интернет или за дальний роуминг), ученые и дизайнеры работают над целым классом принципиально новых устройств, передающих чувства на расстоянии.

Разумеется, транслировать эмоции в «чистом виде» невозможно — до этого уровня техника еще не доросла. Но вот передавать некие абстрактные ощущения, связанные с любимым человеком, современной науке вполне по силам.

Например, французский ученый Жорж Куссуро придумал концепт **Kiss Phone** — мобильный телефон с резиновыми губами. Виртуальный поцелуй будет почти неотличим от настоящего, так как устройство способно передавать температуру губ, их движение и даже силу нажатия. Более того, телефон сможет «запомнить» присланные поцелуи для последующего воспроизведения. Увы, представитель самой целующейся нации не придумал, как с помощью резиновых губ воспроизвести классический французский поцелуй — ведь резинового языка у Kiss Phone нет.

Для постоянного ощущения близости ученые советуют использовать устройство под названием **Connexus** — один из гаджетов, придуманных в рамках проекта **Intimate Computing**, изучающего межличностные отношения в разрезе компьютерных коммуникаций. Connexus — это электронный браслет сразу с несколькими типами датчиков, реагирующих на внешнее освещение, нажатия или поглаживания, а также измеряющих частоту пульса. Эта информация передается на другой браслет, транслируя простую, но столь важную для всех влюбленных мысль — «я думаю о тебе». Погладил браслет, увидел, что у партнера участился пульс, — пора доставать Kiss Phone.

Похожую идею эксплуатирует изобретение шведской компании **Play Studio**, с виду напоминающее обыкновенные подушки. Правда, внутри у них не лебяжий пух, а модуль связи с интернетом, датчики, реагирующие на давление, и электролюминесцентные волокна. Если прилечь на такую подушку, она немедленно доложит об этом своей «товарке», которая может находиться хоть на другом краю света. В ответ на это вторая подушка начинает светиться, сигнализируя о том, что милый сердцу человек отправляется спать и, возможно, даже с мыслями о партнере. Но что делать, если подушки находятся в радикально разных часовых поясах, шведские изобретатели не говорят.

Частично эту проблему может решить специфическое устройство **Context Communicator**, придуманное голландским изобретателем Брэмом Кнаапеном. Внешне оно напо-

Заяц, который всегда с тобой

Технозаяц **Nabaztag** — незаменимый гаджет для тех, кто страдает от одиночества в отсутствие своей любимой половинки. Аналогия напрашивается сама собой: двое этих электронных существ могут олицетворять пару людей и напоминать о ненаглядных своим дурашливым забавным видом. Не зря же существует так много производных от слова «заяц», которыми называют друг друга влюбленные.

Nabaztag выходит в интернет по Wi-Fi, прочитает вам новости, сообщит о новой почте (от самого важного человека на свете!) или наиграет романтическую мелодию через сетевое радио. Кроме того, он может «жениться» на такой же зайчихе и копировать ее движения и сигналы, где бы она ни была. Таким образом, заяц может служить своеобразным средством общения: например, для того, чтобы напомнить о себе своей второй половинке, достаточно повернуть зайцу ухо или записать короткое сообщение «для нее» — все это будет тут же передано «парному» зайцу, как бы далеко он ни находился.

В 2001 году Януш Леон Вишневский написал книгу о виртуальной любви «Одиночество в Сети». История о людях, познакомившихся по ICQ и влюбившихся друг в друга, стала настоящей библией всех виртуальных влюбленных.

Жениться теперь тоже можно через интернет: для этого существуют специальные онлайн-загсы, выдающие свидетельства о заключении брака всем желающим. Правда, большинство влюбленных предпочитает пышные свадьбы в онлайн-играх. Ведь самое главное — это не бумажка, а торжество.

Поцелуй — это, наверное, важнейший ритуал для влюбленных. Можно ли на самом деле передать ощущение прикосновения к любимым губам при помощи простой резины Kiss Phone?

Суета вокруг дивана

О чувствах друг к другу может говорить и такая заурядная вещь, как диван. Для этого достаточно снабдить его специальными датчиками и вплетенными прямо в ткань обивки разноцветными диодами. В результате получается концептуальный предмет мебели, который измеряет расстояние между сидящими и отображает «степень близости» между ними. Если парочка расположилась на разных концах дивана, он загорится голубым цветом. Пересядут поближе — цвет изменится на розовый. Самый интенсивный оттенок красного можно наблюдать, когда сидящие начнут обниматься. В России **Lovecoach** начнет продаваться с середины августа, цена его составит ориентировочно $300.

минает настенный осветительный прибор весьма замысловатой формы. Для его работы придется носить на себе специальный датчик и некий аналог веб-камеры, которые кодируют состояние человека в цветовую последовательность и отображают на этой «гирлянде». Данные передаются в интернет в реальном времени, и поэтому, имея в доме аналогичное устройство, в любой момент можно увидеть, как себя чувствует дорогой вам человек. Правда, нелегко будет понять, что же на самом деле означают эти разноцветные лампочки, расположенные в столь сложной последовательности, так как однозначного толкования не дает даже сам создатель. Но по крайней мере понятно, что партнер дома и вполне активен — то есть как минимум ходит из комнаты в комнату.

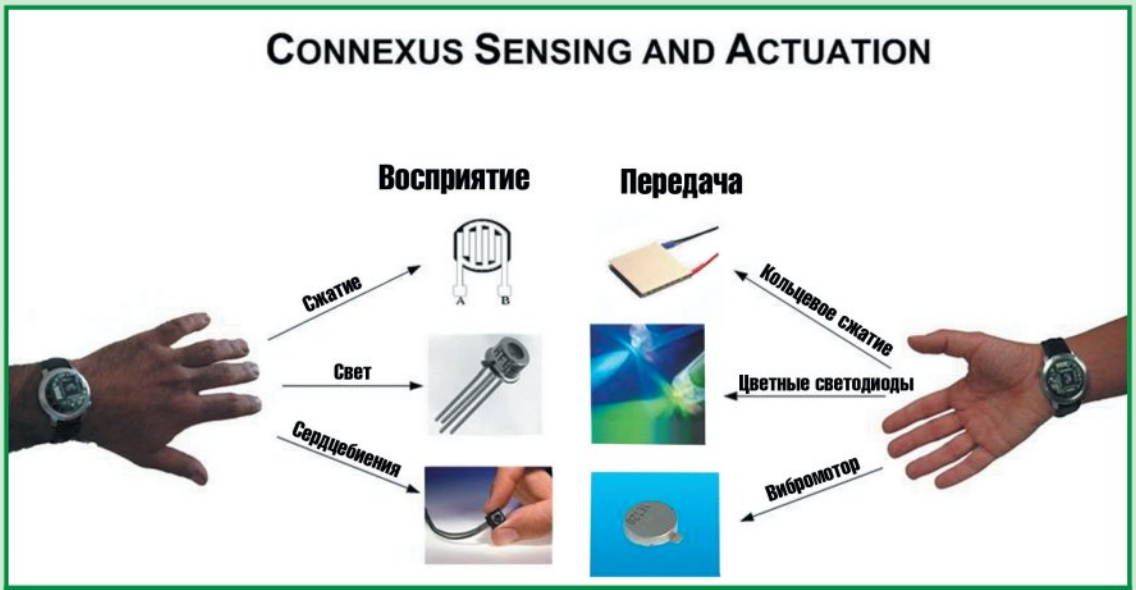
Реальное использование Context Communicator скорее похоже на созерцание елочной гирлянды, сделанной каким-нибудь модным дизайнером. Однако вряд ли влюбленный человек задумается о такой ерунде, как трактовка этих светофорных сигналов: «Ну что тут непонятного? Видишь, красные огоньки зажглись? Это же он (или она) меня любит! Все просто!»

Ну а для тех, кто не мыслит отношений без плотских утех, наука пока не смогла придумать ничего более продвинутого, чем обычный вибратор с модулем мобильной связи. Управляется он через SMS — отсылая разные сообщения, можно менять режим работы устройства. Несмотря на то, что это звучит весело, при проведении подобного сеанса связи придется каким-то образом догадываться о состоянии партнера. Кроме того, понятно, что работает такое устройство только в одну сторону — от мужчины к женщине.

Всю любовь ношу с собой

Все вышеописанные способы общения, увы, требуют наличия определенных устройств — без **Kiss Phone** не поцелуешься, без второго браслета Connexus чужой пульс не почувствуешь. Многие видят в этом некоторую избыточность: зачем обвешиваться хитрой техникой, когда дополнительным источником положительных эмоций и переживания может служить даже повседневная одежда, только определенным образом модифицированная?

Несколько лет назад сингапурский исследователь Джеймс Те разработал «костюм для объятий» — специальный жилет, начиненный датчиками. Используя камеру, направленную на объект виртуальных «обнимашек», можно с помощью компьютера погладить или обнять другого человека, так же сидящего перед экраном в этом костюме. Датчики смогут вос-



Браслет Connexus, пожалуй, самое нужное влюбленным изобретение — ведь он позволяет быть рядом с любимым почти-понастоящему: чувствовать тепло его руки, знать, как часто бьется его сердце, и даже виртуально касаться его запястья.

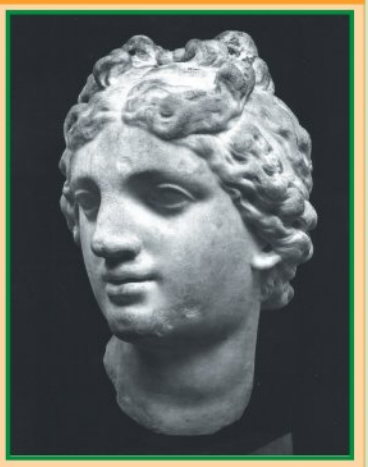
произвести силу и направление прикосновений, так что ощущения будут вполне достоверными. Учитывая, что на экране будет виден партнер, иллюзия страстных объятий будет полной.

Похожее изобретение представила публике итальянский дизайнер Франческа Розелла — она придумала футболку, которая соединяется с мобильным телефоном и реагирует на голос человека, имитируя с помощью датчиков дыхание партнера, изменение температуры его тела и сердечный ритм. Изначально изобретения Джеймса и Франчески предполагалось использовать как костюмы для космонавтов, скучающих в космосе по родным и близким в длительных путешествиях, но идея, конечно, пришлась по вкусу не только им.

Совсем другую идею воплотили в жизнь дизайнеры компании **ThinkGeek**. Для тех пар, которых не разделяют космические пространства, они придумали способ лишний раз продемонстрировать всю глубину отношений окружающему миру — ну и заодно «застолбить территорию», намекнув бродячим ловеласам, что место занято и стоит попытать удачу в другом месте. Все это теперь можно сделать при помощи самых обычных маек (упрямая статистика говорит, что это самая популярная одежда технически продвинутых людей). Конечно, если вместо обычного рисунка на них располагаются светящиеся индикаторы «близости» — например, набор сердечек, похожий на счетчик жизней в старых компьютерных играх. Получается занятная демонстрация амурных переживаний его владельца — чем ближе две такие майки друг к другу, тем больше сердечек светится на груди. Соответственно, чем дальше люди друг от друга, тем меньше у них «жизней». Питается майка от батареек, заряда которых хватает всего на три часа. Зато индикаторы сердечек съемные и их можно прицепить на одежду кому угодно. Главное — чтобы этот кто угодно был противоположного пола, иначе конфуза не избежать...

Как известно, от любви до ненависти — один шаг. Первое проявление того, что чувство «настоялось» и постепенно переходит в новое состояние, — это ревность. Частично купировать это ощущение можно с помощью нижнего белья со встроенным датчиком GPS — оно выпускается под маркой **Forget-me-not**, что означает «Незабудка». Предполагается, что пикантная деталь туалета поможет ревнивому влюбленному наблюдать за своей пассией, где бы она ни была, причем делать это тайно. Встроенный датчик заодно поможет определить температуру тела и пульс партнерши, чтобы ревнивцу было спокойней (или наоборот — неспокойней). Интересно, что в продаже можно найти только женский вариант — мужчины, очевидно, не допускают мысли, что за ними будут следить подобным образом.

Требуется слово!



Греческие философы выделяли четыре типа любви. Агапэ — жертвенная любовь, любовь к ближнему. Первоначально обозначала вечера дружеских застолий. Эрос — романтическая любовь, страсть, физическое влечение, а также стихийная и страстная самоотдача, восторженная влюбленность. Филия — любовь-дружба, приязнь одного человека к другому. Сторге — семейная, родственная любовь.

Конечно, древние ученые не могли предвидеть появления новых форм любви, так что в наше время эта терминология требует дополнения. Лингвистам предстоит придумать обозначение для «любви по телефону», «любви по интернету» и «любви на расстоянии с применением технических средств, предназначенных для передачи тактильных, вкусовых, обонятельных и прочих ощущений».

Чувственное будущее

Наука не стоит на месте, и тысячи ученых по всей планете денно и нощно изобретают новые способы сокращения расстояний между людьми. Понятно, что в первую очередь они думают о довольно скучном применении подобных новшеств — для военных, бизнеса или индустрии развлечений. Однако влюбленные — люди находчивые и наверняка смогут использовать различные штуки, для них не предназначенные, на благо своих чувств.

Одна из таких перспективных технологий — новый шлем виртуальной реальности **Virtual Cocoon**, разрабатываемый британскими учеными. В отличие от уже вполне привычных (хотя так и не получивших широкого распространения) устройств аналогичного толка, «кокон» не просто проецирует картинку прямо на сетчатку пользователя, он делает это в высоком разрешении, попутно воспроизводя подходящие показываемому видео обонятельные и вкусовые ощущения с помощью специальных химикатов, которые подводятся по специальным трубочкам. Для усиления эффекта присутствия внутри шлема установлен небольшой вентилятор и мини-кондиционер, который может нагнетать как горячий, так и холодный воздух.

Конечно, полного погружения с помощью такого устройства добиться невозможно —

Хотите быть с любимыми даже во сне? Что ж, можно купить специальную подушку, которая будет рассказывать вам, когда ваша половина смотрит сны. Жаль только, подсмотреть эти сны чудо техники не поможет.

Не так-то просто догадаться, какие именно эмоции выражают все эти цветные лампочки. Но влюбленных ведь хлебом не корми — дай только что-нибудь романтическое нафантазировать...

ведь в «зоне действия» этого довольно увесистого устройства находится только голова. Поэтому изобретатели утверждают, что Virtual Cocoon в первую очередь призван не замещать, а дополнять реальность новыми ощущениями. Так, «кокон» может использоваться для виртуальных путешествий (например, в экзотические места планеты) или для натуралистичного воспроизведения каких-нибудь исторических событий.

Понятно, что это не единственное применение «кокона» — если пофантазировать, можно придумать, как поставить этот увесистый наголовник на службу делам сердечным. Например, обладая парой таких устройств, можно устроить виртуальный «ужин» при свечах и ощутить атмосферу романтической встречи в мельчайших подробностях — с ароматом свечей и духов любимой.

Правда, устройство можно будет достать только через несколько лет, да и стоить оно будет примерно $3000. Но зато область его применения куда более широка, чем у упомянутого выше вибратора, правда?

А самых близких людей, вынужденно разлученных по тем или иным причинам, наверняка заинтересует одна из наиболее странных разработок современных ученых. Речь идет об экспериментах в области out-of-body-experience — выхода из тела. Ученые выяснили, что с помощью нехитрых манипуляций с сознанием человека и современных виртуальных шлемов можно создать весьма правдоподобную иллюзию подмены тела. То есть с помощью подобной технологии можно теоретически ощутить свое «я» в теле партнера. Конечно, этот аттракцион можно рекомендовать только для крепких духом и очень скучающих людей.

В основе опыта лежит довольно примитивный подход — двум испытуемым на головы надеваются обычные шлемы виртуальной реальности, изображения в которых меняются местами. В результате человек видит себя глазами того, кто стоит напротив, и в то же время, опустив голову, может увидеть чужое тело, к которому как будто приставили его голову. В эксперименте крайне важно, чтобы движение глаз каждого человека было синхронизировано, и поэтому в опыте одного из людей заменяют на неподвижный манекен.

Этот с виду простой эксперимент творит чудеса с восприятием собственного тела — иллюзия отождествления себя с манекеном оказывается столь сильной, что мозг волей-неволей начинает принимать чужую оболочку за «свое» тело и, например, реалистично реагирует на прикосновения к нему. При этом обмануть сознание можно только при помощи гуманоидного манекена — оказалось, что мозг активно протестует против обитания в каком-нибудь ящике, кролике или фонарном столбе и отказывается воспринимать его как свое новое «место жительства».

Эксперимент открывает большое будущее для интереснейшего времяпрепровождения двух влюбленных людей, особенно если ученые доведут технологию до коммерческого использования. И как знать, может быть, именно тогда влюбленные смогут лучше понять чувства друг друга и, наконец, постигнут истинный смысл фразы «найти свою половинку»?

Любви все расстояния покорны

Глобализация и постоянное развитие нашего общества приводит к тому, что физическое расстояние между людьми увеличивается — современные люди более склонны к перемене места жительства и работы, чем их предки. А вот «виртуальные расстояния» между ними сокращаются благодаря мобильной связи, интернету, онлайновому видео и прочим приметам современности. Люди расстаются все чаще, на более длительное время и постепенно понимают, что вербальное и даже визуальное общение не может полностью удовлетворить потребности в эмоциональных переживаниях, связанных с глубокими чувствами. И это совершенно новое поле для деятельности ученых и бизнесменов, которые ранее не вторгались в область чувственных отношений, реализуемых с помощью средств связи.

В Средневековье ревнивые мужья, отправляясь в крестовые походы, надевали на своих трепетных жен пояса верности. Как ни странно, эта практика популярна и по сей день — правда, вместо страшных железных конструкций на девушек теперь надевают трусики с GPS.

Однако до костюмов для виртуального секса еще далеко — пока наука стоит на том этапе развития, где двум влюбленным людям предлагается поддерживать и освежать отношения с помощью довольно простых приспособлений, способных вызвать приятные эмоции (что наверняка нравится женщинам, для которых сфера чувственных переживаний всегда была важнее плотских желаний). Впрочем, технический прогресс не стоит на месте, и наверняка мы скоро станем свидетелями появления и повсеместного распространения принципиально новых устройств, способных полностью решить проблему отношений на расстоянии — как в сфере чувств, так и в сфере плотских отношений.

Не приходится сомневаться, что настоящая виртуальная любовь — с передачей чувств, эмоций и физических ощущений — это всего лишь вопрос времени. В конце концов, любые отношения между мужчиной и женщиной — это попытка обрести гармонию, и не так уж важно, каким образом эта гармония достигается. ■

Девиз телепузиков «Давай обнимемся!» стал основой целого обнимательного движения в мире дизайнерской одежды: теперь модельеры делают не только такую одежду, которую хочется обнимать, но и такую, которая захочет обнимать вас в ответ.

Кольца на пальцах нынче не в моде — куда популярнее интерактивные «футболки для влюбленных». Эти ведь не только расскажут всему миру о вашем счастье, но и вовремя намекнут нежелательным ухажерам, что ваша вторая половина уже совсем рядом.

Посторонним В.

Правда и вымысел об охранных системах

Павел Шубский

Наше представление об охранных системах во многом формирует великий и ужасный Голливуд. В фильмах нам показывают самые навороченные системы защиты от покушений. Что характерно, главные герои обычно придумывают сложные схемы обхода всех охранных механизмов, проламываются через электронные системы слежения и толпы охранников, забирают желанный «приз» и красиво уезжают на трех тюнингованных «Мини-Куперах». Создатели фильмов намекают на то, что невзламываемых систем не существует.

Разумеется, режиссеры и сценаристы черпают свои мысли не из вакуума — многое из того, что показывают в кино, уже реализовано и давно используется на практике. Процент вымышленного, конечно, тоже велик — но тем не менее рынок охранных систем уже сейчас может предложить очень продвинутые высокоинтегрированные комплекты с самыми современными компонентами, недалеко ушедшими от фантастических фильмов.

Всевидящее око

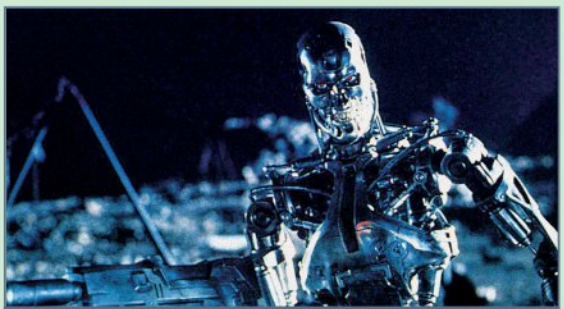
Разнообразные камеры слежения — излюбленные устройства создателей шпионских боевиков. Встроить миниатюрный глазок в заколку для галстука и следить за важными переговорами, наблюдать за передвижением персонажа через его же солнечные очки и параллельно выводить на них полезную информацию… Чего только не придумают в Голливуде, чтобы привлечь внимание публики! К сожалению, в реальной жизни реализовать подобные устройства пока невозможно — научные гении не придумали столь же компактный элемент питания, который сможет поддерживать «жизнь» гаджета при всех его функциях (запись видео, передача оператору через беспроводной интерфейс, обратная связь). С другой стороны, чуть более громоздкие камеры видеонаблюдения сейчас устанавливают буквально на каждом шагу.

Представьте себе, что вам нужно защитить небольшой загородный дом — 1-2-этажное строение с парковкой для машин и садом на огороженной территории. Что вы будете устанавливать в первую очередь? Правильно, камеры видеонаблюдения. Весь класс подобных устройств называется CCTV (closed-circuit television), сигналы с камер подаются на расположенные неподалеку мониторы. Первые CCTV были громоздкими, передавали лишь черно-белую картинку, не могли фокусироваться. Потом возможности камер улучшились — огромные ящики заменили компактные глазки с высокоточными сенсорами. Информация теперь передается сначала в компьютер, где ее обрабатывает программное обеспечение. Специально для тех, кто боится ночного вторжения, производители CCTV сделали модели с инфракрасными диодами — подобные камеры отлично «видят» в темноте.

В последнее время набирают популярность IP-камеры. Они отличаются от CCTV куда более компактными размерами и позволяют владельцам квартир наблюдать за своей жилплощадью даже на расстоянии — через интернет. Предположим, вы уехали с семьей в отпуск — вместо того чтобы просить соседа приглядеть за домом, вы запускаете приложение на мобильном телефоне, заходите на сайт, вбиваете логин и пароль. Вуаля! Изображение с камер поступает прямо на экран мобильника. Что немаловажно, установить и подключить IP-камеру сможет любой новичок без технического образования — все благодаря стандарту Easy Connect Technology, принятому в 2008 году. Многие камеры оснащают микрофонами и динамиками: когда вы дома, можно использовать их как обычные веб-камеры.

Поклонники Джеймса Бонда смогут установить совсем уж миниатюрные камеры прямо у себя в доме — подглядывать за происходящим в комнатах. Производители угадали желание таких вот людей и представили разную домашнюю утварь со встроенными глазками. Быть может, лампа на вашем столе ведет тайное наблюдение и записывает все на свою карту памяти или жесткий диск? Технологии давно позволяют встраивать цифровой фотоэлемент внутрь самых компактных и привычных домашних приборов. Розетки, выключатели, дверные ручки, люстры — обнаружить в них камеру совсем непросто. Кроме того, настоящие шпионские камеры и звук

На протяжении трех фильмов команда Денни Оушена доказывала, что непроходимых систем охраны не существует. С присущим ей стилем и вкусом.



Так же, как радиоуправляемые Т-1 переродились в кино в человекоподобных киборгов, существующие защитные роботы могут переродиться в жуткие машины для убийства.

Камеры видеонаблюдения могут быть самых разных форм и размеров. Выпуском подобных устройств занимаются всевозможные компании, включая гигантов вроде Siemens.

Компактную IP-камеру можно повесить в любом удобном месте, подключить к компьютеру по беспроводному каналу. Кстати, роль IP-камеры с успехом выполняют многие мониторные веб-камеры.

пишут, и в роли детектора движения выступают. А обойдется такое скрытое охранное удовольствие в $300-900.

Многие продавцы охранных систем предлагают не только установить необходимое клиенту количество камер, но и соединить их с собственной службой мониторинга (за абонентскую плату, конечно). В этом случае вам и вовсе не нужно ни о чем беспокоиться — заметив в покинутом жилище постороннего, специалист пошлет сигнал, и на место происшествия выедет наряд вневедомственной охраны. Правда, камеры CCTV все же чаще используются для того, чтобы подтвердить факт вторжения или опознать нарушителей уже после совершения преступления. Перед тем как вызвать наряд охраны, сотрудник фирмы должен убедиться, что на собственность клиента действительно совершено покушение. В общем, если вы действительно хотите поймать воришку (а не просто посмотреть на него), придется озаботиться полным комплектом защиты.

Можно мне войти?

После прохождения камер видеонаблюдения героям воровских фильмов приходится столкнуться с системами контроля доступа — важные двери обычно открываются магнитными картами. Карты эти, с информационным чипом внутри, выдаются авторизованным работникам компании — при считывании необходимые данные заносятся в единую информационную систему, она получает имя и фамилию входящего и, при желании заказчика, прописывает время. Как несложно догадаться, подобную карту достаточно легко украсть или подделать, найти форму рабочего и зайти в помещение без особенных проблем.

В фильме «Особое мнение» герой Тома Круза пересадил себе глаза другого человека, чтобы его не узнали сканеры сетчатки. Современная хирургия глаза до такого пока не доросла.

Все это давно реализовано в жизни — ни одна, даже самая навороченная, система защиты не смогла бы обойтись без контроля доступа в помещение. Классические домашние охранные системы обычно оснащают цифровыми панелями около входной двери — подошел, набрал код, отключил сигнализацию и датчики движения, вошел внутрь. В комплекте с блоками обычно идут компактные модули для дистанционного управления. В этом случае хозяевам не придется даже набирать код — охранную систему можно отключить при помощи магнитного брелока (по такому принципу работают современные домофоны).

Но вообще украсть код хозяина квартиры или его магнитную карту не так уж и сложно. Поэтому вместе с ними в шпионских боевиках обычно используют сканеры отпечатков пальцев или сетчатки глаза. Здесь идентификация пользователя осуществляется по биометрическим параметрам — и потому с подобными системами так просто уже не разобраться (хотя киношники усиленно уверяют нас в обратном).

Кстати, биометрические замки тоже встречаются сплошь и рядом. Взять, к примеру, сканеры отпечатков пальцев — рядом с дверью устанавливается небольшой блок с оптическим сканером. Человек прикладывает палец, по нему пробегает световая волна, замок открывается. Вы, может быть, удивитесь — но подобный блок уже можно приобрести за $200! Правда, продавец вряд ли сообщит о том, что уровень охраны в этом случае возрастет не очень сильно: эксперименты показывают, что жировой след, оставляемый на сканере, вполне сгодится для повторного открытия двери — остается только аккуратно поставить на него пакет с разогретой жидкостью.

Более продвинутые модели стоят ощутимо дороже, и их часто совмещают с дверными замками для пущего удобства: приложил палец, повернул ручку. Цена подобных девайсов поднимается до $1000. Конечно, для максимального уровня защиты нужны более продвинутые системы, которые смогут определить,

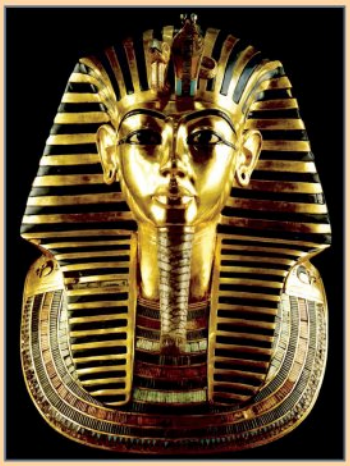
Технический взгляд

Больше всего в Голливуде любят показывать охранные системы, основанные на сканерах сетчатки глаза. Оно и понятно: зрелищно, технологично, надежно — и взламывается красиво. Только вот почему-то матчасть учить сценаристы да режиссеры не любят. Поэтому голливудские злодеи зачастую обманывают «глазные» системы при помощи… контактных линз.

Да, конечно, существуют в природе и такие сканеры, которые фотографируют рисунок радужной оболочки. Для этого используется обычный фотосенсор с инфракрасной подсветкой (которая удаляет отражения и блики) — щелк, и фрагмент на картинке сравнивается с фрагментом, хранящимся в базе данных. Однако эффективность таких систем крайне низка: радужка слишком легко повреждается, изменяется с течением времени, выгорает и даже меняет цвет — поэтому в программы «радужных» сканеров изначально включают довольно большой процент погрешности. О какой безопасности тут можно говорить? Разве что так, поиграть в секреты…

С сетчаткой глаза дела обстоят иначе. Она находится под радужкой, меняется крайне редко, и ее капиллярный рисунок действительно уникален для каждого человека. Сканеры сетчатки глаза просвечивают глазное яблоко при помощи невидимого (и относительно безопасного для глаза) инфракрасного излучения, а затем строят тепловой рисунок капилляров и сравнивают его с эталонным. Подделать такой рисунок действительно невозможно. И даже прикладывание глаза в баночке к сенсору уже не поможет — для сканирования нужна живая кровь в сосудах.

Ловушки предков



Человек стремился защитить свой дом с незапамятных времен, когда пластика и магнитных карт не было даже в проекте. Египтяне строили гробницы фараонов, великие пирамиды, четыре с половиной тысячи лет назад — но даже там уже были применены первые механизмы защиты от непрошеных гостей. Так, например, на пути к залу с мумией усопшего правителя строили небольшие шлюзы: неосторожный шаг в этих комнатках приводил к выдвижению заградительных решеток или падению мешков с песком (правда, куда чаще нарушители спокойствия просто терялись в лабиринтах тоннелей — строители делали несколько тупиковых веток).

В средние века вокруг замков вырывали ямы, заливали их смолой или втыкали колья — специально для того, чтобы вражеской коннице жилось на свете веселее. В потолке центральных ворот часто проделывали «дыры смерти» — отверстия, через которые на пробившихся врагов высыпались камни и выливалась раскаленная жидкость (на Руси нечто подобное делали на монастырских стенах).

Очки со встроенной камерой в реальном мире выглядят далеко не так стильно, как тонкий гаджет Тома Круза в фильме «Миссия невыполнима 2».

что приложен палец живого человека (а не наспех отрезанный у хозяина экземпляр, например). Осуществить это не так сложно — достаточно встроить в систему простой термометр или измеритель пульса. Цена при этом возрастет всего на $200.

В принципе, задача сканера отпечатков пальцев довольно проста: считать отпечатки с приложенных к нему пальцев и сравнить их с эталонными — с этим даже американские полицейские справляются. Одни сканеры, оптические, делают инфракрасные «фотографии» (используя тот же самый CCD-сенсор, которым цифровые фотокамеры определяют расстояние фокусировки). Другие, емкостные, используют гряду миниатюрных полупроводниковых чипов, которые захватывают не свет, а электрический сигнал: перед началом считывания электроника сбрасывает состояние всех чипов, затем снова заряжает их — области, к которым примыкают выпуклые участки кончика пальца (хребты), при этом окажутся заряжены больше, чем впадины (долины). Как бы там ни было, после получения изображения его нужно еще и проанализировать — и вот тут начинается самое интересное.

Вообще, сам анализируемый участок отпечатка довольно мал — пара миллиметров, не более. Но информации в нем столько, что можно отличить один рисунок от нескольких миллиардов таких же и ни разу не ошибиться. Каждый отпечаток состоит из ядра (условной середины изображения), линии и дельты (точки, от которой расходятся линии, — на каждом пальце такая есть). Линии могут пересекаться между собой под разными углами, образовывать островки, мосты и прочие геометрические фигуры — и все это нужно запоминать и обрабатывать сканеру.

Поскольку дважды приложить палец к одному и тому же месту с точностью до миллиметра человек не способен, каждый отсканированный рисунок сохраняется в памяти сканера в виде векторного рисунка: так его потом удобнее масштабировать и вертеть. В таком же виде хранятся и отпечатки в базах данных правоохранительных органов. Поэтому в Австрии, например, полицейские управления даже загружают в память охранных систем сотрудничающих с ними компаний отпечатки непойманных воров — чтобы, если что, успеть быстро выехать туда, где вор решил чем-нибудь поживиться.

Смотри мне в глаза!

Еще одна «кинопопулярная» технология — сканер сетчатки глаза — тоже давно существует в природе и активно используется крупными компаниями для защиты корпоративных тайн. Например, **Panasonic** оснастила свой центральный офис сканерами радужной оболочки глаза **BM-ET200 Eye Scanner** своего же производства.

Устройство вешается на стену рядом с охраняемой дверью, поддерживает запись пятидесяти пользователей в базу данных (с возможностью модификации до 10 000) и идентифицирует индивидуума за 0,3 секунды после сканирования. Все данные от подобных устройств автоматически заносятся в информационную систему — в домашних условиях этого не нужно, потому что пользователей сканера будет совсем немного, поэтому «домашняя» версия сканера ничего такого не умеет. К слову, стоит **BM-ET200 Eye Scanner** всего $2500. Вполне приемлемо для техногиков, помешанных на безопасности.

Казалось бы, обмануть сканер глаз ну совсем уж невозможно (разве что пересадить глаза, как сделал герой Тома Круза в фильме «Особое мнение»), однако это не совсем так. Практика показывает, что подобные сканеры могут обмануть даже сами себя, потому что радужная оболочка глаза постоянно немного изменяется — ее состояние зависит от состояния человека, условий освещенности и много еще чего. Программное обеспечение сканера должно быть очень продвинутым, чтобы учитывать и адекватно обрабатывать подобные изменения, — в Panasonic над решением этой проблемы трудится целое подразделение специалистов.

Если все описанное выше кажется сценаристам недостаточно продвинутым, в дело вступают совсем уж фантастические системы — вроде лазеров, невидимых силовых полей, датчиков давления и так далее, в зависимости от находчивости и воображения авторов. Например, в «Двенадцати друзьях Оушена» показана система защиты с движущимися лазерами — путь к хранилищу с яйцом Фаберже охраняла продвинутая структура с передвигающимися в

Датчики движения не позволят вору пройти незамеченным. Эти устройства обычно продаются в виде небольших овальных белых коробочек, их прикрепляют на гаражи и около входных дверей.

Автоматические ворота повышают уровень защиты территории и избавляют от необходимости бегать к выезду с ключами, когда приедут гости.

Говорящие узоры

Идея о том, что отпечаток пальца человека неповторим, появилась еще несколько тысяч лет назад — однако стопроцентного подтверждения этому факту нет до сих пор. Впервые идентифицировать людей по их дактилоскопическим узорам начали еще в XIV веке в Иране — там отпечатками подписывались все важные документы.

Занимались сравнением специально обученные врачи: они вручную перерисовывали каждый узор на тонкий лист бумаги, а затем накладывали картинки одну на другую, сравнивая каждую линию рисунка. В 1892 году в Аргентине начали применять метод дактилоскопии во время криминальных расследований, а еще год спустя прошел первый судебный процесс, на котором отпечатки пальцев считались вещественным доказательством. Британская полиция начала пользоваться услугами дактилоскопистов с 1897 года, полиция США — с 1902 года, советская милиция (и прочие органы) — с 1923 года. Еще год спустя Международная ассоциация руководителей полиции (International Association of Police Chiefs) начала составление международной базы данных отпечатков пальцев преступников.

До недавнего времени дактилоскопия считалась самым надежным методом биометрии. Однако инцидент, случившийся в США три года назад, сильно поколебал эту уверенность. Дело в том, что в штате Пенсильвания американская полиция арестовала некоего Рика Джексона — и благополучно обвинила его в убийстве друга. Казалось бы, доказательств было достаточно: весь дом убитого был покрыт кровавыми отпечатками Джексона — о чем тут говорить? Но Рик отказывался признавать свою вину. Тогда его родственники решили провести альтернативное расследование и пригласили экспертов из ФБР. И они, как ни странно, установили, что отпечатки принадлежат совершенно другому человеку, — просто рисунки папиллярных линий оказались очень похожи. Джексона оправдали.

После этого случая Международная ассоциация идентификации всерьез забеспокоилась. И устроила большое исследование: пригласила лицензированных специалистов дактилоскопии из разных стран и устроила им масштабный тест. Параллельно с экспертами тестирование проходили и новейшие автоматические системы распознавания отпечатков пальцев. Результаты оказались ошеломительными: эксперты правильно опознали только 18% всех отпечатков, машины — 46%. После этого сам метод дактилоскопии решили считать оправданным, а полицейские участки принялись оснащать автоматическими системами идентификации. Но все равно 46% «попаданий» — это крайне мало.

хаотичном порядке лазерными лучами. А герой Венсана Касселя очень зрелищно обманул защиту. В системе защиты секретного хранилища данных в «Ангелах Чарли» использовался принцип синхронности: два менеджера компании-владельца должны были одновременно проходить два параллельных коридора, напичканных разномастными датчиками, — стоило им выбиться из ритма, и система тут же поднимала тревогу. Ну а «охранка» из фильма «Миссия невыполнима» и вовсе вошла в историю — все эти датчики давления, температуры и влажности повторяются из фильма в фильм до сих пор.

Сделка с дьяволом

Охранные фирмы предлагают множество самых разных «систем спокойствия». Например, компания «**Гольфстрим**» может рассовать по вашему дому датчики движения, прорыва труб и дыма, камеры видеонаблюдения и беспроводные блоки управления с кодовыми замками — и все это «всего» за 60 тыс. руб. Плюс еще 3500 руб. ежемесячно за сервисы (по подобному принципу действуют почти все компании, как российские, так и зарубежные). Помимо контрактников, на рынке достаточно независимых предложений — все желающие смогут купить базовую станцию, набор датчиков, соединить и настроить их самостоятельно.

Отличный пример такого подхода подает компания **X10** — клиентам здесь предлагают достаточно дешевую систему с простеньким названием **Wireless Home Security System**. Комплект состоит из центрального блока с громким динамиком на 95 дБ (максимальная громкость домашней стереосистемы), десяти датчиков для дверей и окон, двух датчиков движения, пульта дистанционного управления и трех брелоков для всей семьи. Охранную систему X10 можно запрограммировать на звонки по заданным номерам при проникновении — центральный блок автоматически наберет ваш номер и попытается сообщить о злоумышленниках. Если дозвониться не удастся, устройство перезвонит на два других вшитых пользователем номера и зачитает записанное сообщение. Таким образом, необходимость в контракте полностью отпадает. С другой стороны, и обслуживать систему тоже придется самостоятельно.

Эти охранные системы выполняют свою главную функцию — справляются с защитой жилья от проникновения «гостей». Однако некоторые производители пошли еще дальше: они предлагают полноценные комплекты для автоматизации дома. Их сложность зависит исключительно от кармана покупателя. Скажем, за сравнительно небольшие деньги можно приобрести автоматизационную систему **Inner Range Concept 4000** — комплект включает единый блок управления, который соединяется с цифровой панелью за пределами дома и не-

Современный беспроводной комплект с парой небольших камер и блоком управления совсем несложно подключить. С этим заданием справится любой новичок.

Редкая охранная система обойдется без цифрового блока для ввода пароля или считывания информации с магнитной карты. В случае чего с панели можно активировать сигнализацию.

Представляем удивление воров, когда небольшая коробочка с баллонами вдруг заполнит помещение густым дымом.

Мы строили, строили...

Все существующие сегодня охранные системы можно разделить на три категории — прокладываемые, проводные (построенные на основе существующей сети) и беспроводные. Первый тип удобно использовать во время строительства дома или ремонта в квартире: фирма-подрядчик самостоятельно проложит все необходимые кабели и датчики, подключит их к единому блоку управления, выведет камеры и микрофоны — в общем, обустроит все как надо. Такой способ установки считается самым надежным — мол, воры не смогут так просто добраться до протянутых внутри стен проводов, сигнал будет чистым, без всевозможных помех, и все такое.

Пожалуй, самый популярный «проводной» вариант сегодня — система **Safewatch QuickConnect** производства компании **ADT**. За $300 вы получаете контрольную панель с цифровым блоком для управления, пару дверных и оконных сенсоров, детектор движения, компактный брелок для управления системой на расстоянии и блок питания. Таким образом, сравнительно недорогая система обеспечивает несколько уровней защиты — контролирует входную дверь, окна, засечет движущегося внутри дома злоумышленника. Для пущего удобства ее можно включать/отключать с карманного брелока.

Впрочем, если ваш дом стоит на этой земле уже давно и строить новый вы в ближайшее время не собираетесь, можно установить охранную систему на основе уже существующих сетей (телефонной или электрической). В этом случае на провода просто ставятся дополнительные устройства, передающие информацию на другой частоте, и все. Впрочем, в последнее время у проводных систем появился бойкий конкурент — системы беспроводные, все компоненты которых подключаются к единому блоку управления без проводов — на радиочастоте или (крайне редко) через GSM-сети. Для работы таких «охранок» не нужно прокладывать дополнительные кабели, покрытие получается до 100 метров, а блок управления можно поместить в любое удобное место в доме.

сколькими симпатичными блоками в помещениях. Каждый из блоков оснащен 3,5-дюймовым сенсорным дисплеем для управления системой охраны и различными домовыми функциями. Например, система может задавать профили освещения для различных комнат, управлять температурой и влажностью и даже включать теплые полы по таймеру. Контроль всех параметров системы в этом случае выполняет небольшой компьютер, который монтируют куда-нибудь подальше от чужих глаз. При желании к нему можно добавить дополнительный адаптер для выхода в интернет и подключения других автоматизированных систем — чтобы можно было выставлять все параметры домашней системы дистанционно, с любого компьютера.

Более продвинутые варианты для особняков совмещают информацию с камер слежения, управление замками, гаражной дверью в одном или нескольких пультах управления. Таким образом, порог защиты отодвигается от центральной двери и окон к окружающему забору или центральным воротам. Все мы видели подобное в фильмах: человек подходит или подъезжает к дому какого-нибудь богача, нажимает на звонок около ворот, называет себя (при этом дворецкий или хозяин смотрит на него через камеру CCTV), и для него дистанционно открывают замки. При этом ворота оснащают моторами для автоматического открытия с кнопки в доме. Подобные системы тоже есть в продаже, — правда, стоят они от $4000 до $12 000 в зависимости от сложности (количества камер и сервисов).

Статистика утверждает, что злоумышленники обычно не нападают на дом, если видят, что там кто-то есть. Эксплуатируя эту идею, производители выпускают адаптеры с таймерами для включения света, музыки и телевизора через заданные промежутки времени. А самое простое (и давно проверенное средство) от воров — запись лая крупной злобной собаки, включающаяся каждый раз, когда кто-то подходит к входной двери снаружи. Реализовать подобное устройство совсем несложно, поэтому и стоят они сравнительно недорого.

Техасские защитники

Помните, как в фильме «Терминатор 3: Восстание машин» по зданию SkyNet катался милый маленький робот **T-1**? Он еще расстреливал все, что видел, из встроенных пулеметов Гатлинга. Так вот, если вы думаете, что это у сценаристов фантазия разыгралась, — вы глубоко ошибаетесь. Некоторые компании уже несколько лет вполне успешно осваивают рынок охранных роботов. Например, **WowWee** год назад представила миру робота по имени **Rovio** — «НЛО» на трех колесах, оснащенное встроенной сигнализацией и веб-камерой. Сам по себе этот робот, правда, никуда не поедет — нужно управлять им со специального пульта или через компьютер, — но, если найдется оператор, робот вполне сгодится для патрулирования небольшой территории. Конечно, было бы неплохо оснастить Rovio парой бластеров, чтобы воры не ушли далеко… но тогда он точно стоил бы дороже запрашиваемых $300.

Компании **Alacom** и **tmsuk** продвинулась в этой области немного дальше — их охранный робот **T-34** оснащен пушкой с заряженной в нее сетью. Впрочем, этому гуманизму скоро придет конец: штат Техас несколько месяцев назад разрешил встраивать в роботов настоящее

Массовым производством сканеров радужной оболочки занимается, например, компания Panasonic.

Сканеры отпечатков пальцев сейчас встраивают повсюду. Самый современный тренд — бизнес-ноутбуки и даже телефоны. Правда, работают такие системы пока не очень надежно.

Природа сделала каждого человека уникальным. Настолько уникальным, что по рисунку на кончике пальца можно точно идентифицировать личность.

огнестрельное оружие. Но только в тех, которые не могут принимать решение самостоятельно, — чтобы ими обязательно управлял человек, имеющий разрешение на ношение оружия.

Вполне неплохо с охраной дома может справиться даже роботизированная собачка **Sony Aibo**. Милое животное составляет карту дома во время первого прохождения по комнатам (спасибо встроенной веб-камере) и, стоит включить режим охраны, начинает патрулировать комнаты, отсылая беспроводные сигналы на компьютер при возникновении опасности. А если еще и оснастить песика каким-нибудь гаджетом из коллекции японских умельцев **Achitawa Group**, робособачка сможет и огнем плеваться, и слезоточивым газом.

Все эти роботизированные защитники пришли к нам прямиком из рук американской армии — уже не первый год боевые роботы помогают солдатам проводить поиск в тылу врага, спасают многие жизни на поле боя. Взять, к примеру, систему **Talon Swords**. Небольшие тележки на гусеницах управляются при помощи удаленного компьютера, умеют перевозить оружие и стрелять по команде оператора.

Над зонами с повышенным риском летают жутковатые беспилотные самолеты **MQ-1** и **MQ-9** — исследуют местность, докладывают на базу о замеченном внизу движении и даже самостоятельно ведут обстрел. В недалеком будущем закончатся разработки беспилотных автомобилей для доставки амуниции и других автоматизированных помощников — и, в идеале, на поле боя вообще не останется людей с их ценными жизнями (ну а потом, конечно, кто-нибудь создаст злющий искусственный интеллект, который возьмет управление роботами на себя).

Военные наработки постепенно просачиваются в гражданский сектор — так что вполне возможно, что послезавтра обкатанные на поле боя Talon Swords начнут патрулировать сады вокруг домов обеспеченных граждан.

■■■

Несмотря на то что в мире не существует невзламываемых охранных систем, современные наработки вполне способны сдержать нежеланных ночных посетителей. Причем, если вы не доверяете проверенным временем приспособлениям вроде камер слежения, датчиков движения и громкой сигнализации, можно пойти дальше и напичкать свой дом боевыми роботами — были бы деньги, а устройства уж точно найдутся.

Помимо стандартных охранных систем с камерами и датчиками, на свете существует и масса куда более необычных гаджетов, пришедших к нам прямиком из фильмов о Джеймсе Бонде. Наиболее параноидальные хозяева могут оснастить квартиру специальными дымогенераторами: небольшая на вид коробочка с парой баллонов и нагревателем способна заполнить комнату плотным белым дымом за считанные секунды. Воров это если не отпугнет, то, как минимум, озадачит — генерируемый дым безвреден для здоровья людей и техники, он не оседает на стенах, но определенные неудобства все-таки создает. Впрочем, вполне можно заменить дымовые баллончики баллончиками со слезоточивым газом, лишь бы помещение потом можно было хорошенько проветрить. Ведь лучшая защита — это все-таки нападение… ■

Роботы Talon Swords давно стали привычным явлением на полях сражений по всему миру. Устройства оборудуют камерами слежения и даже оружием.

«Инопланетный захватчик» — робот WowWee в состоянии защитить дом от незадачливых воров, если они испугаются вашего грозного голоса.

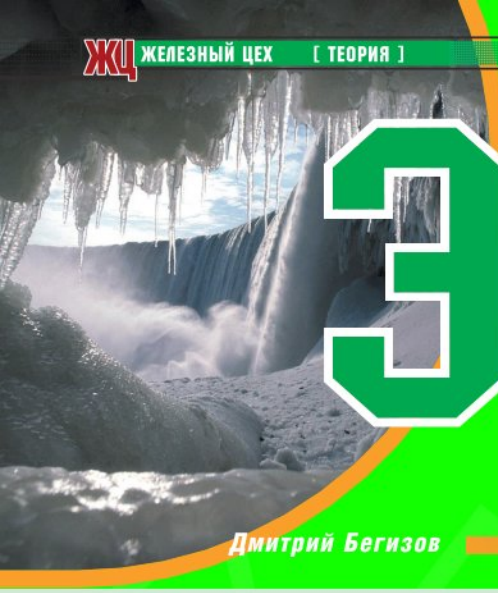
Вот в такие часы вполне может быть встроена полноценная видеокамера с возможностью доступа через интернет. В общем, опасайтесь подарков, если вы директор крупной фирмы.

Птичка певчая

В комедии «Богатенький Ричи» родители главного героя установили продвинутую охранную систему для доступа в хранилище с ценными вещами — чтобы открыть громоздкую дверь, им приходилось петь песню. Компьютерная система при этом записывала голоса и сравнивала их с образцами в базе данных. Только после идентификации ворота распахивались и открывали доступ к сейфу.

Профессионалы от мира охранных технологий считают, что бум голосовых идентификационных систем состоится в ближайшие пять лет. Методика позволяет вычислять человека по еще одному биометрическому параметру — уникальному голосу. При этом точность распознавания в три раза выше, чем у тех же отпечатков пальцев. Полицейские участки всего мира надеются внедрить технологию как можно быстрее — блюстители порядка смогут определять голоса преступников по телефону, а после вычислять их местоположение.

Каким образом работают системы распознавания голоса? Образец голоса «жертвы» раскладывается на несколько составляющих при помощи компьютерной программы. Компоненты складываются в единый файл, так называемый «голосовой отпечаток». Что интересно, подобный файл занимает всего несколько байт! Биометрическая система «понимает», как звучит голос, так что сканирование не зависит от произнесенной фразы или интонации. Обмануть ее будет не так просто.



ЭСКИМО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Системы охлаждения

Дмитрий Бегизов

Лето. Смог над городом, открытые веранды кафе, девушки в коротких юбках. Сорок градусов в тени. Жарко не только людям: в домах и офисах жалобно пищат компьютеры, не справляющиеся с охлаждением собственных комплектующих. Причем в лучшем случае перегрев техники приводит только к замедлению работы систем — куда чаще процессоры, видеокарты и блоки питания просто сгорают.

Особенно актуальна проблема для обладателей мощных компьютеров: ведь тепловыделение и быстродействие напрямую связаны. А совсем тяжко летом любителям оверклокинга, нуждающимся в усиленном охлаждении и при нормальной температуре воздуха. Возникает вопрос — как же эффективно защитить компьютер от жары? Вариантов масса: от радиаторов пассивного охлаждения до сложных водяных систем. Но стоят ли системы охлаждения своих денег и как выбрать ту, которая подойдет именно вам? Чтобы разобраться в этом, мы провели тест корпусов с активным охлаждением от производителей-лидеров в этой области. Но прежде чем перейти к результатам тестирования, давайте разберемся в теории.

Первые шаги

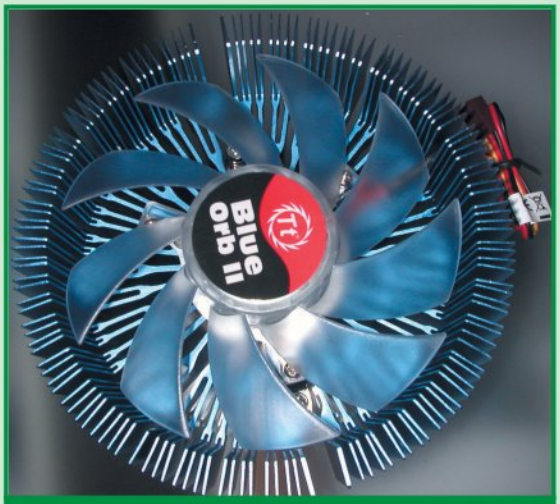
Миф о том, что раньше трава была зеленее, а компьютеры совсем не грелись и на одном мазке термопасты годами жили, конечно, крайне далек от реальности. Даже на заре «компьютерной цивилизации» железо грелось — да так, что современным машинкам и не снилось! Самые первые компьютеры (даже не компьютеры в современном понимании этого слова, а электронно-вычислительные машины) работали на вакуумных электронных лампах, потреблявших безумное количество электричества (десятки и сотни кВт). При этом каждая лампа отдавала в окружающее пространство почти всю энергию — представляете, как душно было в тогдашних серверных? Правда, охлаждать ЭВМ было не очень сложно — отдельные комнаты, большая площадь поверхности, все внутренности наружу. Так что для нормального охлаждения достаточно было поставить в комнате пару больших вентиляторов, обдувающих лампы, да открыть окошко, чтобы шел свежий воздух.

В следующих поколениях ЭВМ вместо ламп начали использовать транзисторы, выделявшие гораздо меньше тепла. Но поведение первых транзисторов было непредсказуемым, к постоянству температуры они оказались даже более требовательны, чем лампы: на корпуса древних компьютеров начали ставить первые маленькие вентиляторы. Кроме того, элементы питания, наконец, начали физически отделять от всяких других компьютерных внутренностей вроде лентовых и дисковых накопителей, чтобы выделяемое тепло ничего не повреждало.

К концу прошлого столетия, когда компьютер приобрел привычный нам вид и размеры, а от транзисторов не осталось и следа, для охлаждения микросхем применялась только циркуляция воздуха по системному блоку — то есть, проще говоря, встроенный в блок питания вентилятор. В то же время компания **Intel** задумалась о прицельном охлаждении процессоров, и уже модели, сделанные по архитектуре x86 (такие как **Intel i386** и **i486**, например), поставлялись с цельнометаллическими радиаторами, отводящими тепло от чипов.

Для охлаждения **Pentium I** хватало радиатора высотой около сантиметра, а на **Pentium II**, отличающийся куда большим тепловыделением, пришлось ставить помимо радиатора еще и вентилятор, который бы его охлаждал. Причем уже через

Вентилятор ЭВМ Johnniac 1953 года рождения охлаждал компьютеры не хуже, чем современные серверные системы.



Thermaltake Blue Orb — далекий потомок легендарного Golden Orb. Никаких тепловых трубок, но голубая подсветка должна понравиться любителям моддинга.

пару месяцев после выхода первой модели на рынке появились и кулеры сторонних производителей, справляющиеся с охлаждением куда лучше штатных. Например, созданная в 1999 году тайваньская компания **Thermaltake** выпустила легендарный кулер **Golden Orb** оригинальной круглой формы, долгое время державшийся в первых строчках всех кулерных рейтингов. Конкурировали с «Орбами» в основном кулеры **Titan**, уже тогда имевшие схемы логики, которые регулировали частоту вращения вентилятора в зависимости от окружающей температуры.

Однако стратегия развития Thermaltake (увеличение размеров радиатора и ускорение вентилятора) оказалась тупиковой — требовался принципиально новый подход, позволивший бы увеличить производительность, не меняя размеров компьютерного корпуса. Его нашла компания **Zalman**, впервые на рынке применив вместо цельнометаллического радиатора веер из множества тонких пластин, позволяющий существенно повысить площадь рассеивания тепла и, следовательно, эффективность охлаждения. А с 2003 года практически во всех кулерах вместо цельнометаллических радиаторов начали использоваться тепловые трубки, имеющие прямой контакт с охлаждаемой поверхностью — их эффективность почти вдвое больше, чем у лепестковых радиаторов.

Хладное тело

Каждый, кто хоть немного знаком с физикой, понимает, что для нормального охлаждения компьютера нагретый воздух из корпуса необходимо выводить наружу. Тем не менее до конца девяностых годов большая часть компьютерных корпусов была полностью закрытой и вентиляторы бодро гоняли воздух по корпусу туда-сюда. Потом появились первые дырчатые корпуса — правда, радиаторная решетка в них была всего одна и ни о каком сквозняке внутри речи не шло. В двухтысячных исправили и эту проблему: большинство современных корпусов спроектировано уже так, чтобы охлаждаться сквозным воздушным потоком, идущим от передней и левой стенок к задней. Обычно такой системы вполне достаточно для охлаждения домашнего компьютера — однако и тут есть свои нюансы, о которых мало кто задумывается.

Компонент	Без охлаждения или с пассивным охлаждением		С охлаждением		Критическая температура
	Без нагрузки	С нагрузкой	Без нагрузки	С нагрузкой	
Процессор	40-50°	70-80°	30-40°	40-55°	95°
Видеокарта	40-50°	60-70°	35-40°	40-60°	90°
Оперативная память	30-40°	60-70°	25-35°	40-50°	90°
Материнская плата	35-45°	50-70°	30-40°	40-50°	90°
Жесткий диск	30-35°	45-55°	25-30°	30-40°	65°

Во-первых, объем компонентов компьютера должен соответствовать объему корпуса. Если железа в компьютере столько, что оно занимает почти все пространство, вентилятор просто не будет ничего охлаждать — дуть-то некуда. Во-вторых, воздушный поток необходимо сделать направленным, то есть в системе должно быть как минимум два вентилятора, вдувающий и выдувающий. А как вы думаете, сколько вентиляторов стоит в среднестатистическом «домашнем» корпусе? Правильно, всего один… сами корпуса обычно формата mATX и меньше (потому что маленький компьютер удобнее большого), комплектующие в них располагаются слишком тесно — ну просто идеальные условия для перегрева железа.

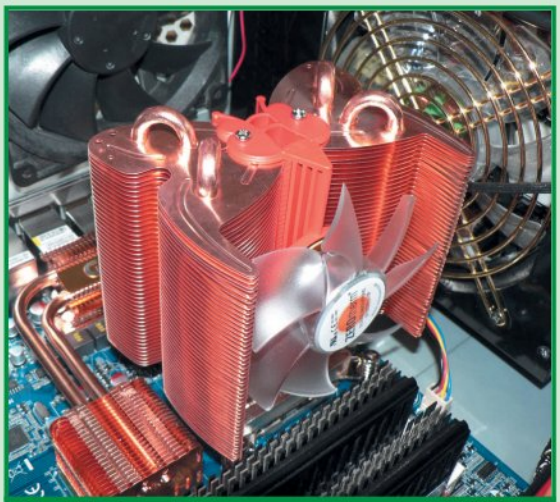
Исправить ситуацию не так уж сложно. Если не хочется тратить много денег и заморачиваться покупкой нового корпуса, можно просто поставить в имеющийся дополнительные кулеры на выдув и вдув: тогда поток воздуха, проходя через весь корпус, будет отводить тепло не только от процессора, как обычно, но и от остальных комплектующих — как бы тесно они друг к другу ни прижимались. Правда, нельзя сказать, что такое решение — это панацея, ведь платы PCI и жесткие диски все равно будут греться, пусть и не так сильно, как раньше. Поэтому если вы хотите не только пасьянсы на компьютере раскладывать и кино смотреть, но и в требовательные игры играть, то придется задуматься о серьезном охлаждении. И для начала — выбрать правильный корпус.

Первый признак хорошего корпуса, который может увидеть невооруженным глазом даже непосвященный, — это воздуховод на левой стенке, предназначенный для прямого отвода нагретого воздуха от процессорного кулера. Более дорогие корпуса имеют специально рассчитанное внутреннее строение, при котором воздушный поток почти не встречает сопротивления и в то же время равномерно отводит тепло ото всех компонентов — выглядит это как система изогнутых перегородок внутри. На отсеках иногда стоят вентиляторы, для жестких дисков предусмотрены специальные корзины с отдельным охлаждением. На самых крутых корпусах есть отдельные панели управления вентиляторами (иногда — со своими ЖК-дисплеями) или даже пульты дистанционного управления к ним.

Держи голову в холоде

Мощность процессоров продолжает расти, а вместе с ней растет и тепловыделение. Поэтому отвод тепла от «главного мозга» до сих пор остается самой главной задачей — порой даже более важной, чем охлаждение видеокарты. Четырехъядерные процессоры отдают в окружающее пространство до 130 Вт. И если с неразогнанным процессором боксовые кулеры еще как-то справляются, то разгон, столь привлекательный при такой мощности, просто не получится без более серьезной «заморозки».

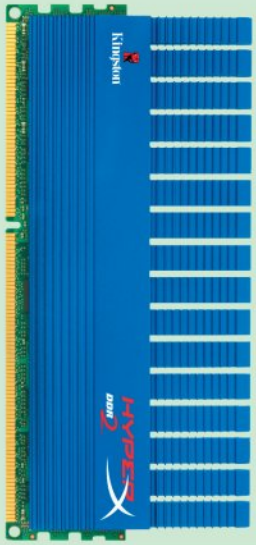
Основа любого кулера — радиатор. Лучшим материалом для радиаторов признана медь, обладающая высокой теплопроводностью. Но медь очень тяжела, дорого стоит и обрабатывать ее непросто, поэтому в более простых моделях используется алюминий. Часто производители идут на компромисс: основание радиатора, непосредственно контактирующее с процессором, делается из меди, а остальные части — из алюминия. Форма устройства варьируется от классической квадратной (и очень массивной) до чашеобразной с множеством тонких лепестков (это увеличивает площадь рассеивания тепла). Некоторые радиаторы похожи на бабочку или веер, некоторые — на башню из тонких пластин, нанизанных на тепловые трубки. Вентилятор на таких башнях перпендикулярен материнской плате.



Радиатор кулера-бабочки ZEROtherm целиком сделан из меди, поэтому охлаждает отлично. Но весит такая «бабочка» почти полкило.

Оригинальный корпус Antec Skeleton: открыт для воздуха и для пыли.

Корпус iCute, помимо хороших аэродинамических качеств, отличается еще и привлекательным дизайном.



Модуль памяти Kingston, продающийся с уже установленным радиатором. Еще недавно такие можно было встретить только в серверах или у оверклокеров.

Типичная система охлаждения жесткого диска: контейнер с вентиляторами. Неуклюже, но эффективно.

Тепловые трубки — одна из самых популярных технологий, применяющихся при создании кулеров. Это самые настоящие металлические трубы (часто медные) с очень низким тепловым сопротивлением на разных концах, заполненные теплоносителем (обычно жидким). В радиаторах кулеров они отводят тепло от основания, иногда контактируя напрямую с процессором. Нагреваясь снизу, теплоноситель испаряется и поступает в верхнюю, холодную часть. Там он конденсируется и уже охлажденным возвращается к стенке процессора. Для того чтобы систему можно было использовать в любом положении, теплотрубки делаются из пористого материала, а движение теплоносителя происходит за счет капиллярного эффекта.

Вентиляторы процессоров различаются мало. В основном — строением лопастей и типом подвеса крыльчатки: в современных моделях он чаще всего основан на подшипниках скольжения, или на подшипниках качения (очень шумных, кстати). В последнее время стали появляться вентиляторы, работающие на бесконтактной магнитной тяге: они практически бесшумны, но стоят пока безумных денег (по $700-800 за штуку).

Мороз по коже

Вторая, а для кого-то и первая по значимости задача — охлаждение видеокарты. Во-первых, потому, что греются они куда сильнее; во-вторых, потому, что графические процессоры гонят чаще центральных; в-третьих, в последнее время все больше людей отдают предпочтение SLI-системам и селят в одном корпусе несколько видеокарт сразу.

В принципе, видеокарты охлаждаются почти так же, как процессоры: все тот же радиатор, иногда пассивный, все те же вентиляторы. Но есть и некоторые особенности. Не во всех корпусах есть место для большого кулера видеокарты — самые крупные из них занимают место нескольких слотов PCI. Их, конечно, стараются сделать низкопрофильными: вытягивают радиатор вдоль всей видеокарты, а вентилятор засовывают в кожух специального воздухоотвода, направляющего воздух в той же плоскости. На мощные карты часто ставят несколько радиаторов и вентиляторов, а некоторые компьютерные маньяки снабжают собственными радиаторами все чипы видеокарты — ведь и память, и все силовые элементы цепей питания тоже нуждаются в охлаждении.

Материнские платы обычно охлаждаются пассивно, то есть только при помощи радиаторов. При этом радиатор чипсета стараются выносить чуть дальше, чем все остальные, чтобы его обдувал поток воздуха от блока питания. Обычно этого хватает (тем более что чипсет обдувается обычно еще и кулером процессора), но в особо жарких серверных системах все равно лучше использовать дополнительное активное охлаждение. Для этого чаще всего применяют кулеры башенного типа (если это позволяет формфактор корпуса) и кулеры на

Cooler Master Mars воплощает в себе сразу два оригинальных решения: шарообразный радиатор и вентилятор, находящийся внутри радиатора. Охлаждает хорошо, но на максимальных оборотах очень сильно шумит.

Для охлаждения ноутбуков чаще всего используют подставки с вентиляторами. Не сказать чтобы дешево, но сердито.

платах формата PCI с воздуховодами, выводящими нагретый воздух через заднюю стенку.

Оперативная память при разгоне (да и просто при сильной нагрузке) тоже нуждается в отводе тепла, но, как правило, для этого хватает радиаторов. Некоторые производители (OCZ, Corsair, Kingston) выпускают модули оперативки, ориентированные на нестандартные нагрузки, с уже установленными радиаторами. Собственно, кулеры для памяти встречаются гораздо реже — они могут понадобиться только особо злостным оверклокерам.

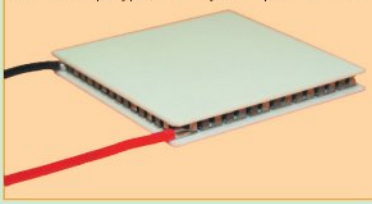
Жесткие диски — это, конечно, далеко не самый горячий компонент компьютера. Но есть две причины, по которым к их охлаждению приходится относиться серьезно. Выход из строя жесткого диска приводит к потере информации, нередко представляющей гораздо большую ценность, чем само железо. Да и диапазон допустимых рабочих температур хардов гораздо ниже, чем у всех остальных компонентов (не выше 35-40°). Чем больше температура, тем больше вероятность отказа — так, при перегреве до 50 градусов надежность уже понижается в два раза, а ведь это вовсе не предел возможного перегрева. Тем не менее систем охлаждения жестких дисков не так уж много — и большая часть из них рассчитана на большие корпуса. Собственно, типов таких систем всего три: с верхним обдувом, с фронтальным обдувом и комбинированные (то есть те, в которых вентиляторы работают сразу по обоим направлениям). Причем последние два подразумевают установку HDD в специальную охлаждающую корзину, помещающуюся только в отсек 5,25". Такие системы позволяют держать температуру диска в районе 25-30°, заметно ниже критического порога.

Не стоит забывать и о ноутбуках. Несмотря на общую сбалансированность конструкции, вопрос дополнительного охлаждения актуален и для этих устройств. Но поскольку внутренние пространства ноутбука плотно забиты, остается только внешнее охлаждение, с помощью специальных подставок с вентиляторами: больше всего греется, как правило, нижняя часть ноутбука, да и вентиляционные отверстия расположены снизу. Некоторые производители, правда, задумываются о дополнительном охлаждении самостоятельно — скажем, один из ноутбуков **Acer** (Aspire 2920) имел дополнительные радиаторы, расположенные прямо под клавиатурой. Правда, система получилась не очень эффективной, — но приятно грела руки зимой.

Экстремальный холод

Наиболее эффективны (и эффектны), конечно, оверклокерские системы охлаждения для экстремального разгона комплектующих. Большинство из них, правда, одноразовые — они рассчитаны на единичный рекордный результат, а не на многолетнюю работу. Самый распространенный вариант разгонных охлаждалок — «стакан» для охладителя. Он ставится над радиатором, обматывается слоем теплоизолирующего материала и заполняется жидким азотом (-196 °C) или более дешевым и доступным сухим льдом (-78 °C).

Следующими по популярности идут системы-чиллеры, отличающиеся от водяного охлаждения только наличием охлаждающего элемента на радиаторе — он поддерживает внутри корпуса температуру ниже окружающей среды. Direct-die-системы, или фреонки (другое название, объясняющее принцип работы, — системы фазового перехода), могут поддерживать даже совсем низкие, отрицательные температуры, потому как работают по принципу холодильника. Собственно, испаритель холодильника — основной элемент фреонки, он устанавливается прямо на охлаждаемом объекте и морозит его, как пельмени. Кроме испарителя, в такой системе есть еще компрессор, прокачивающий фреон, и конденсатор, в котором нагретый фреон охлаждается и превращается в жидкость.



Самый редкий (и самый дорогой) тип экстремального охлаждения — термоэлектрический модуль, или модуль Пельтье. Работает он по одноименному принципу: тепло поглощается или выделяется при прохождении электрического тока через контакт двух разнородных проводников. Чем больше заряд, тем больше получается разница температур. В охлаждающем элементе Пельтье объединено большое количество пар разных проводников, которые при пропускании тока в определенном направлении активно поглощают тепло. Выглядит эта конструкция как плоский радиатор, одна сторона которого под действием тока охлаждается, а другая нагревается — от нагреваемой тепло отводится обычными кулерами. Главная прелесть модулей Пельтье в огромной разнице температур и тонком механизме их регулирования — если охлаждать горячую сторону до комнатной температуры, другая сторона охладится до минуса.

Тише, мыши, кот на крыше

Проблема охлаждения всегда влечет за собой еще одну — проблему шума. Конечно, проще всего остудить железные внутренности, поставив огромные мощные вентиляторы, но только сможете ли вы работать под постоянный гул? Вряд ли. Поэтому при сборке домашнего компьютера придется учитывать и фактор шума. Производители корпусов и кулеров о нем уже, конечно, задумывались, но сделать по-настоящему бесшумный компьютер им пока не удалось. Поэтому все, что можно сделать для «утихомиривания» системы, — сократить количество вентиляторов, а те, что есть, заменить малошумными, на подшипниках скольжения (в идеале гидродинамических). Кроме того, стоит обратить внимание на аэродинамику лопастей и диаметр вентилятора: чем он больше, тем медленнее ему придется вращаться, чтобы охлаждать корпус до нужной температуры, и тем меньше он будет шуметь.

Если компьютер у вас не игровой, жесткие диски стоят «холодные», а видеокарта охлаждается какой-нибудь особо продвинутой бесшумной системой, можно обойтись и пассивным охлаждением. Для этого существуют специальные корпуса из алюминия или стали, работающие как один большой радиатор: от внутренних радиаторов к его стенкам ведут тепловые трубки (такие же, как в процессорных кулерах), а снаружи корпус покрыт лабиринтом тонких пластин, быстро охлаждающихся при комнатной температуре.

Некоторые топовые корпуса имеют встроенное водяное охлаждение — оно считается самым тихим из всех активных. На самом деле это не совсем так — порой вода шумит даже сильнее, чем воздух: даже в самой маленькой водяной системе вы все равно будете слышать помпу, качающую жидкость по трубкам. Правда, этот звук не так страшно действует на нервную систему человека — голова от него болит куда реже, чем от равномерного гула вентиляторов. ■

Кулер Scythe Orochi наглядно демонстрирует преимущество тепловых трубок.

Этот корпус — сам по себе один большой радиатор.

Теперь, когда мы прошлись по основным аспектам охлаждения компьютера, самое время перейти к тестированию и посмотреть, насколько на самом деле эффективно работают современные системы охлаждения. Для теста мы выбрали корпуса от ведущих производителей: **Storm Sniper** от **Cooler Master**, **F01** из линейки **SilverStone Fortress** и открытый корпус **Skeleton** от **Antec**. У каждого из этих корпусов есть свои особенности, но все они одинаково привлекательны по цене и занимают в своих линейках топовые позиции. Но какой из них охлаждает эффективнее? Мы собрали один и тот же тестовый стенд в трех различных корпусах и провели на них стандартные тесты (производительность 3DMark, игровые тесты Crysis и Tom Clancy's HAWX) в вентилируемом помещении, чтобы найти ответ.

Мастер охлаждения

Технические характеристики ● **Тип корпуса:** Full Tower ● **Разъемы:** 4x USB 2.0, IEEE1394, eSATA; Mic; HD Audio+AC'97 ● **Вентиляторы:** 2x 200 мм, 120 мм ● **Блок управления вентиляторами:** есть ● **Вес:** 10,5 кг ● **Цена:** 7000 руб.

Компания Cooler Master позиционирует Storm Sniper как идеальный корпус для игровых систем — большой, просторный и охлаждается хорошо. На первый взгляд так оно и есть: во все стенки корпуса вмонтирована специальная сетка, открывающая свободный доступ потокам воздуха; сверху и снизу она прикрыта пластмассовыми решетками. Такая решетчатость конструкции вынудила производителя использовать сталь вместо традиционного алюминия для придания жесткости — и эта сталь, разумеется, прибавила массы. Абсолютно пустой корпус весит около 10,5 кг.

ТЕМПЕРАТУРНЫЕ ТЕСТЫ				
	Storm Sniper	Fortress F01	Skeleton	Koolance
ЦПУ	45°	48°	51°	42°
Материнская плата	32°	36°	42°	32°
Видеокарта	42°	44°	50°	40°
Уровень шума	средний	низкий	высокий	низкий

Есть у корпуса и ножки, позволяющие воздуху подходить снизу, и ручки для переноски. Sniper вообще задумывался как мобильная игровая система — для него даже разработали специальную технологию защиты **Storm Guard**: провода всей игровой периферии заводятся внутрь корпуса и блокируются там, поэтому выдернуть дорогую игровую клавиатуру или мышь из корпуса можно, только отрезав провод.

На боковую, переднюю и верхнюю стенки установлены огромные 20-сантиметровые вентиляторы с голубой подсветкой. Такой же большой вентилятор можно установить и на нижнюю стенку. Сзади же хватает 12-сантиметрового. По умолчанию холодный воздух вдувается через переднюю и левую стенки, а выдувается через верхнюю и заднюю, равномерно охлаждая все комплектующие. Удобно расположена и панель портов: кроме USB, FireWire, eSATA и звуковых портов, на ней находится кнопка питания, вращающийся регулятор скорости вентиляторов и интенсивности подсветки — с его помощью можно управлять скоростью вращения кулеров (и уровнем шума соответственно), не разбирая корпуса и не используя сторонних программ.

В нашем тесте Sniper показал лучшие результаты, причем температура железа оказалась достаточно низкой для дальнейшего разгона. Правда, по показателю шума этот корпус тоже всех обскакал: на самых высоких оборотах он гудит как самолет. Но использовать охлаждение на всю катушку вы все равно будете только во время игры, а там уровень шума уже не столь важен.

Тихая гавань

Технические характеристики ● **Тип корпуса:** Full Tower ● **Разъемы:** 2x USB 2.0, IEEE1394, Audio, Mic ● **Вентиляторы:** 2x 180 мм ● **Блок управления вентиляторами:** нет ● **Вес:** 8,7 кг ● **Цена:** 7600 руб.

SilverStone — главный конкурент Cooler Master. Мало того, что обе компании работают в одном сегменте, так еще и основана SilverStone была выходцами из Cooler Master. В общем, вражда у них застарелая и упорная. Но методы и технические приемы в этой борьбе компании применяют совершенно разные.

В отличие от претенциозного «Снайпера», F01 выглядит аскетично: портов на передней панели мало, нет даже жизненно необходимого eSATA. Управления вентиляторами тоже нет — придется обходиться настройками BIOS и сторонними программами. Зато весит Fortress значительно меньше — тут все-таки нет никакой стали, цельная рама из алюминиевого сплава.

Внешняя скромность корпуса обманчива: стоит снять боковую крышку, и вы тут же увидите дивную картину — семь слотов для жестких дисков, причем один из них в специальном боксе, позволяющем заменить диск в горячем режиме.

Компоновка вентиляторов практически идентична «снайперской» (если не считать отсутствия третьего кулера), сами они вращаются на той же скорости, но размер их чуть меньше (18 см против 20), да и организация воздушного потока

Тестовый стенд

ПУ: Intel Core i7 920
ОЗУ: 4 Гб
Материнская плата: Gigabyte EX58-UD5
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 285 1024 Мб DDR3
ОС: Windows Vista x64 SP1

принципиально другая. Если Sniper устраивает внутри себя классический сквозной поток «вдув спереди, выдув сзади», то тут все вентиляторы работают на вдув, создавая избыточное давление внутри корпуса. Подход, конечно, спорный, но тоже имеет право на существование.

Результаты Fortress чуть хуже, чем у «Снайпера», но все равно очень приличные: до порогового значения температур далеко, резерв под разгон есть. И, что куда важнее, даже на максимальной скорости вращения вентиляторы работают очень тихо.

Скелет корпуса

Технические характеристики ● **Тип корпуса:** Mini Tower ● **Разъемы:** 2x USB 2.0, IEEE1394, eSATA, Mic; Audio ● **Вентиляторы:** 200 мм, 90 мм ● **Блок управления вентиляторами:** нет ● **Вес:** 7 кг ● **Цена:** 7000 руб.

Пожалуй, Skeleton — это самое говорящее название корпуса из всех, что мы встречали. Нельзя сказать, что он так уж похож на скелет какого-нибудь животного (разве что на скелет Чужого), но на любой другой компьютерный корпус он похож еще меньше.

Skeleton состоит из двух частей: пластиковой основы, на которой закреплен 25-сантиметровый вентилятор, обдувающий материнку и все платы расширения, и стальной рамы, которая вставляется в основу снизу, для прочности. Такая конструкция неслучайна: дело в том, что Skeleton — это корпус-радиатор: металлическая рама нагревается от тепла железных внутренностей и отдает его прямо в окружающий мир. Собственно, в этом и заключается идея «эффективного охлаждения по Antec».

Помимо основного вентилятора, охлаждением занимается еще один — 90-миллиметровый, он обдувает жесткие диски. В целом этого оказывается достаточно: остальные комплектующие либо находятся на материнской плате и охлаждаются вместе с ней, либо не нуждаются в охлаждении вообще, либо имеют свой вентилятор.

О разъемах, слотах и прочих особенностях мы рассказывать не будем — общий обзор корпуса можно прочитать в разделе «Новинки». Поговорим о главном: при всей своей красоте Skeleton имеет три серьезные проблемы. Во-первых, он очень шумный: звук никак не экранируется, постоянный легкий гул давит на мозг. Во-вторых, помимо воздуха в корпус попадает еще и пыль — причем в совершенно безумных количествах. В-третьих, конструкция корпуса столь замысловата, что более-менее приличный процессорный кулер в него просто не поместится. А это уже серьезно.

Тесты показали, что охлаждение Skeleton заметно хуже, чем у топовых Sniper и Fortress. Оно и понятно: система-то наполовину пассивная. Сказался и недостаточно мощный основной кулер, и отсутствие дополнительных устройств для управления потоком воздуха… так что по всему выходит, что самое главное достоинство Skeleton — его оригинальность. А остальное — довольно спорно.

Спасибо компании Meijin за предоставленное на тестирование оборудование.

Водная гладь

Водоблок для процессора: Koolance CPU-340 ● **Вентиляторы:** 200 мм ● **Хладагент:** Koolance LIQ-702BU-B Fluorescent Blue ● **Цена:** 15 680 руб.

Несмотря на то что водоблоки значительно более эффективны, чем воздушное охлаждение, распространены они куда меньше. И это вполне нормально: мало того, что стоят они дороже, так их еще и устанавливать надо уметь, да еще и ухаживать потом придется. Тут простым «поставил-забыл» не обойдешься — надо раз в полгода-год охлаждающую жидкость менять, иногда прочищать трубки, регулировать давление… зато и результат получается повнушительнее: при практически полной бесшумности «водянки» обычно эффективнее самых мощных воздушных систем.

В отличие от вентиляторных конструкций, водяные системы не пытаются охладить весь мир компьютерного железа одним махом. Тут работа идет точечная, отводом и рассеиванием тепла занимаются совершенно разные части, причем чаще всего они расположены далеко друг от друга. Собственно, сама система состоит из водоблока, радиатора, теплоносителя (обычно дистиллированной воды или смесей на ее основе, иногда — масла или антифриза), резервуара для него и помпы. Помпа прокачивает воду по системе; вода проходит через водоблоки, нагревается и затем отдает тепло радиатору. Он, в свою очередь, охлаждается вентилятором очень большого диаметра, который из-за маленькой скорости почти не шумит.

Плюсы такой системы очевидны: одновременно охлаждаются все (или почти все) комплектующие, причем температура каждого из них не зависит от температуры соседей по корпусу, и все это к тому же практически не шумит.

У нас на тесте побывала «водянка» от **Koolance** — набор из охлаждения процессора, материнской платы и видеокарты GTX 285. Результаты оказались впечатляющими: система с легкостью обошла Storm Sniper, заткнула за пояс SilverStone Fortress в плане бесшумности. Она даже смогла посоперничать со Skeleton в оригинальности и красоте оформления: как выяснилось, синий хладагент, проходя по трубкам, немного светится в темноте.

Я и памятник

Тестирование компактных фотокамер

Александр Карпушев

Видели вы в 2009 году туриста, не имеющего при себе цифрового фотоаппарата? Вот и мы искали по всему городу, искали, да так и не нашли ни единого человека, сознательно отказывающего себе в удовольствии по возвращении предъявить друзьям пару альбомов из серии «я и памятник».

Лето — лучшее время для отпусков, отдыха и поездок в дальние дали. Самое время задуматься о том, на что снимать все самое интересное. Но стоит зайти в магазин и посмотреть на полки с камерами, как сразу же теряешься — столько вариантов, и все они такие… одинаковые. Между тем есть сотня мелочей, на которые придется обратить внимание, выбирая компакт в поездку: тип и емкость батарей, прочность корпуса, набор режимов съемки, возможность обрабатывать фотографии прямо в камере, не подключая ее к компьютеру — все то, что на первый взгляд не имеет значения, а в решающий момент вдруг становится самым важным. Сможет ли ваша камера фотографировать весь день без перерыва? Наведется ли на резкость в сумерках? Сумеет ли передать все краски заката? В этой статье мы расскажем вам, на что лучше снимать местные красоты, какие фотоаппараты позволят выстоять в схватке с акулой, а какие «дострелят» с земли до мертвой петли русских горок (так американцы называют аттракцион «Американские горки») в Диснейленде.

Рынок фотоаппаратов со сменными объективами (то есть зеркальных камер) за последний год вырос в два с половиной раза. Это большая цифра, и она вполне способна была бы заставить трепетать сердца фотографов, если бы не другая цифра: рынок цифровых компактных фотоаппаратов за то же самое время вырос в восемь с половиной раз.

Среди компактов наибольшим спросом пользуются либо самые миниатюрные и красивые, либо полупрофессиональные аппараты — функционально приближенные к зеркалкам, но не такие сложные и громоздкие. Люди уже хотят снимать качественно, но до сих пор не готовы таскать ради этого целый рюкзак фототехники. Положение дел всех устраивает: Богу Богово, кесарю кесарево — и если ты не профессиональный фотограф, а турист, то пользуйся компактом и не вздыхай по чужим объективам.

Не будем забывать и о том, что большинство людей далеки от вершин фотографического искусства и не стремятся потратить на фотоаппарат всю свою зарплату. Поэтому сегодня мы поговорим не о зеркалках, а о трех разновидностях компактных цифровых камер для путешествий: о рабочих лошадках на все случаи жизни, защищенных от случайностей фотоаппаратах для любителей карабкаться в горы и об ультразумах, с которыми тайное становится явным.

Рабочие лошадки

Если защищенные фотоаппараты можно пересчитать по пальцам рук, а ультразумы — подключив пальцы ног, то цифрокомпактами рынок буквально кишит. Уже который год производители выбрасывают на прилавки одну за одной практически одинаковые модели. У этой чуть больше зум, у той чуть более металлический корпус, у третьей немного другой цвет. Да и диапазон цен примерно одинаков — ну и как прикажете выбирать? Производители тоже задумались над этой проблемой и решили свои продукты как-то узко позиционировать. Чтобы в итоге мы выбирали устройство под свои весьма конкретные нужды и не особенно вчитывались в простыни технических характеристик.

Два выбранных нами компакта созданы с мыслью о путешествиях. Ведь что нам, собственно, надо: малый вес да чтобы в карман помещался, большой яркий экран и емкий аккумулятор, а главное — чтобы фотоаппарат умным был и сам мог все качественно сфотографировать.

За ум отвечает процессор, и чего он сейчас только не умеет. Лица в кадре отслеживает, на взрослые и детские их разделяет, для каждого типа свои настройки автоматически подставляет, фон определяет (а ну как на заднем плане салют), а после и на спуск сам нажмет — надо только улыбнуться. Шире, шире улыбайтесь — у нашей камеры настройка на голливудскую улыбку.

Canon PowerShot SX200 IS

Матрица: 1/2,3", CCD, 12 Мп ● **Объектив:** f/5.0-60.0, 12x-зум (28-336 мм) ● **Чувствительность:** 80-1600 ед. ISO ● **Запись видео:** HD 1280x720 пикселей ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Дисплей:** 3" ЖК (230 000 пикселей) ● **Встроенная память:** нет ● **Флэш-карты:** SD, SDHC, MMC, MMCplus, HC MMCplus ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор NB-5L ● **Размеры:** 103x61x38 мм ● **Вес:** 220 г ● **Цена:** 12 500 руб.

К новому сезону компания **Canon** подготовилась как следует, дополнив линейку **PowerShot** моделью **SX200 IS**. Камера получилась настолько хорошей, что на «Фотофоруме 2009» получила награду «Продукт года».

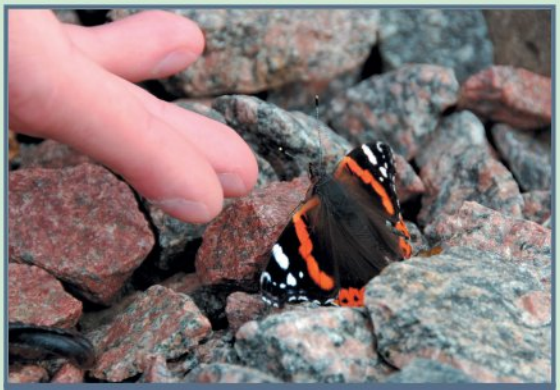
Самое интересное в SX200 IS — это режимы Easy и Smart Auto, позволяющие получать максимальный результат с минимальными усилиями. Оба используют технологию распознавания сцен, которая анализирует пространство кадра, учитывая яркость, контрастность объекта, расстояние фокусировки и общий фон. После чего электронный мозг подбирает оптимальные настройки.

Всего режимов съемки при различных включенных/выключенных функциях аж двадцать, включая ночную сцену, закат, деревья, пляж, фейерверк и аквариум. А опытные фотографы всегда могут перейти в полностью ручной режим. Процессор **DIGIC 4**, мозг SX200 IS, повышает эффективность и других интеллектуальных техно-

Фотокамеры Canon могут не только определять в кадре лица, но и следить за ними. Снимок сделан Canon PowerShot D10.

Фотографировать в музеях и на секретных объектах лучше всего на Casio Exilim S12. Помимо того, что она маленькая и незаметная, у нее есть режим интеллектуального управления вспышкой, приглушающий лишний свет.

Функция i-Contrast выравнивает гистограмму снимка, затемняя самые светлые места и осветляя самые темные. Можно снимать против света. Canon SX200 IS.



Макросъемка — слабое место компактных камер. С таким кадром справятся единицы. У Casio S12 получается очень неплохо.

логий. Например, распознавание движения и функция Servo AF позволяют снимать подвижные объекты без размытия, а i-Contrast повышает яркость затемненных участков без ущерба для зон с правильной экспозицией. В технологию распознавания лиц добавлена функция «не моргай», которая автоматически сразу делает еще один снимок, если вдруг у кого-то в кадре закрыты глаза.

Фотографии бразильского парада или людей с раскрытыми ртами на аттракционах — это здорово. Но видео все равно передает эмоции намного эффектнее. SX200 IS записывает видеоролики высокого разрешения в формате 720p (30 кадров в секунду). Всю их прелесть затем можно оценить на HD-экранах, используя подключение через разъем HDMI.

Разумеется, без минусов и недоработок не обошлось. Например, этот фотоаппарат в принципе не снимает ничего без вспышки — она открывается автоматически, как только включается устройство, и работает «интеллектуально», то есть пыхает тогда, когда ей кажется, что это уместно. Удручает и неспешность, с которой камера осуществляет серийную съемку: 0,8 кадра/с, как бы и нет никакой серийной съемки. Ну и, разумеется, слабая светочувствительность матрицы — ISO 400 уже практически нерабочее, слишком много шумов.

Casio Exilim EX-S12

Матрица: 1/2,3", CCD, 12,1 Мп ● **Объектив:** f/6.3-18.9, 3x-зум (36-108 мм) ● **Чувствительность:** 64-3200 ед. ISO ● **Запись видео:** HD 1280x720 ● **Стабилизатор изображения:** электронный ● **Дисплей:** 2,7" ЖК (230 160 пикселей) ● **Встроенная память:** 35,2 Мб ● **Флэш-карты:** SD, SDHC ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор ● **Размеры:** 94x55x15 мм ● **Вес:** 110 г ● **Цена:** 10 000 руб.

С самого начала своей истории **Casio** постоянно работает над миниатюризацией электроники, используемой в повседневной жизни. Девушки любят все миниатюрное — и поэтому продукция Casio пользуется особой популярностью у слабого пола. Взять хотя бы **EX-S12**. Элегантная и невероятно тонкая камера, которую легко «потерять» в кармане джинсов. При этом функционал EX-S12 (контролируется процессором Exilim 4.0) удивляет даже самых прожженных скептиков.

Новая функция **Dynamic Photo** позволяет вырезать любой объект из только что выполненной фотографии и затем наложить его на другое изображение, используемое в качестве фона. Это на тот случай, если вы все-таки не по-

падете на BlizzCon, а похвастаться очень захочется. Камера также может вырезать картинку быстро движущегося объекта из нескольких снимков, сделанных в режиме скоростной серийной съемки, и наложить их на неподвижный «задник».

Конечно, не стоит ждать от миниатюрной фотокамеры сверхвозможностей. EX-S12 так же, как и другие компакты, сильно шумит на высоких значениях ISO, не лучшим образом справляется со стабилизацией изображения и снимает только вблизи (все-таки 3х оптический зум — это не вершина технологий). Зато она выдает отличное видео высокой четкости, и если вас попросят убрать фотоаппарат — спрячьте его в ладони, предъявите пустые руки и продолжайте съемку, когда охранник отвернется.

EX-S12 делает хорошие фотографии, однако полностью камера реализует свои возможности только в идеальных условиях — то есть на открытом пространстве, когда ярко светит солнце, а на пронзительно-голубом небе нет ни облачка. В полутемных помещениях сразу же начинаются проблемы: то цвет скачет, то шум по всему кадру, а то и вовсе никакого тебе фокуса без подсветки и никакого кадра без вспышки.

Для самых активных

С защищенными компактными фотоаппаратами все намного проще — их мало. Хотя выбрать есть из чего. Достойные образцы подготовили к лету **Canon**, **Panasonic**, **Olympus**. В основном этот тип камер покупают либо для походов в горы, где холодно и жестко, либо для поездок на море, где мокро и соль. Так или иначе, каждый уважающий себя защищенный фотоаппарат справится и с тем, и с другим.

Многие почему-то считают, что, делая ставку на максимальную неубиваемость, производитель наплевательски относится к функционалу. Это совсем не так: к примеру, **Panasonic Lumix DMC-FT1** под водой снимает отличное видео HD-качества, а с помощью **Olympus μ TOUGH-6000** вы не только отобьетесь от акулы (камера ударопрочная), но и сможете сделать в процессе несколько четких кадров благодаря продуманной системе стабилизации.

Правда, защищенность накладывает свои ограничения на некоторые возможности. Например, объективы неубиваемых камер спрятаны в корпусе и дополнительно закрыты ударопрочным стеклом, так что двигаться линзам особенно некуда. На данном этапе технического прогресса кратность оптического зума неубиваек (сиречь приближение удаленных объектов) не превышает пяти.

Canon PowerShot D10

Матрица: 1/2,3", CCD, 12,1 Мп ● **Объектив:** f/6.2-18.6, 3х-зум (35-105 мм) ● **Чувствительность:** 80-1600 ед. ISO ● **Запись видео:** 640x480 ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Дисплей:** 2,5" ЖК (230 000 пикселей) ● **Встроенная память:** нет ● **Флэш-карты:** SD, SDHC, MMC, MMCplus, HC MMCplus ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор NB-6L ● **Размеры:** 104x67x49 мм ● **Вес:** 190 г ● **Цена:** 12 900 руб.

Палящее солнце, раскаленный песок и соленые волны — вполне естественная среда обитания для **PowerShot D10**, первой защищенной компактной фотокамеры **Canon**.

Бочкообразная конструкция корпуса и специальные материалы позволяют использовать D10 на глубине до 10 м. Выдержать падение на твердую поверхность (например, мелкий гравий) с высоты более метра камера тоже может. Для защиты разработаны многочисленные аксессуары, в том числе мягкий кожух-футляр, наплечный, шейный и карабинный ремни. Система съемных креплений D10 позволяет прикрепить карабин к любому углу камеры, чтобы выбрать удобное положение для съемки.

Приятная мелочь: если другие производители защищенных фотоаппаратов выпускают несколько цветовых решений, то владельцы D10 могут сами менять внешний вид своей камеры с помощью дополнительных передних панелей. D10 оснащен ЖК-дисплеем PureColor LCD II с диагональю 2,5", специально модифицированным для использования на открытом воздухе. Поверх дисплея расположен 2-мм защитный экран, а яркость раза в два выше яркости обычного ЖК-дисплея PureColor LCD II. Оптический стабилизатор изображения поможет избавиться от размытия, возникающего из-за дрожания камеры. Поймав волну, вы непременно это оцените. И, конечно, описанные в обзоре Canon PowerShot SX200 IS функции типа Smart Auto и i-Contrast есть и в PowerShot D10.

Главный (и в общем-то единственный) недостаток D10 — дизайн. На картинке выглядит симпатично, но на деле камера громоздкая и неказистая, держать ее в руках неудобно, ни в какие карманы такую не спрячешь.

Panasonic Lumix DMC-FT1

Матрица: 1/2,33", CCD, 12,7 Мп ● **Объектив:** f/6.2-15, 4,6х-зум (28-128 мм) ● **Чувствительность:** 80-6400 ед. ISO ● **Запись видео:** HD 1280x720 ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Дисплей:** 2,7" ЖК (230 000 пикселей) ● **Встроенная память:** есть ● **Флэш-карты:** SD, SDHC, MMC ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор ● **Размеры:** 98x63x23 мм ● **Вес:** 163 г ● **Цена:** 14 500 руб.

Lumix DMC-FT1 без дополнительных приспособлений может работать под водой на глубине до 3 м, не боится пыли и песка, ударов и падений с высоты до 1,5 м.

Объектив полностью скрыт в корпусе и дополнительно защищен от возможных воздействий извне, а 2,7-дюймовый ЖК-экран выполнен из особо прочных материалов и обеспечивает высокую яркость и контрастность изображения даже при подводной съемке.

При этом усиление конструкции **DMC-FT1** почти никак не сказалось на фотографических способностях. Камера поддерживает интеллектуальные автоматические режимы, большой набор сюжетов, плюс она умеет серийно снимать со скоростью 2,3 кадра/с.

Отдельно отметим, что DMC-FT1 — одна из первых камер, записывающих видео высокого разрешения в стандарте **AVCHD Lite**, ко-

Для того чтобы движущиеся объекты не выходили на снимках смазанными, нужна хорошая стабилизация изображения. Canon SX200 IS.

Передать все краски заката может не каждая камера. На нашем тесте лучше всего с этим справилась Panasonic FT1.

торый, используя специальные методы сжатия, позволяет уместить в памяти большее количество минут по сравнению с обычной HD-записью. Для видео есть множество специальных сюжетных программ, в том числе и для съемки под водой. Ко всему прочему, Panasonic добавила для видео интеллектуальный автоматический режим iA. Он автоматически выбирает композицию, стабилизирует изображение, настраивает фокусное расстояние и уровень яркости. Под водой, когда нет времени возиться с настройками и снимать тестовые ролики, это особенно актуально.

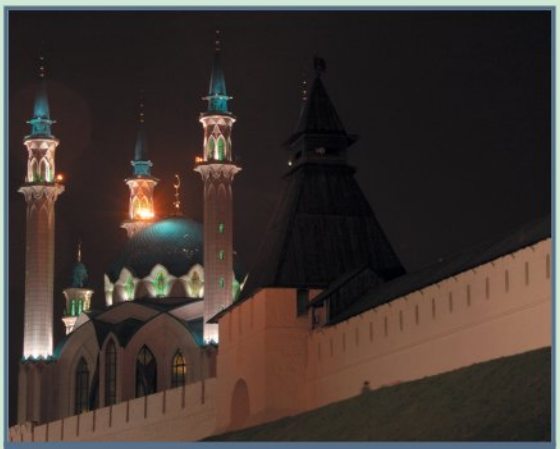
Что касается минусов... Для экстремальной фотокамеры у FT1 на удивление темный объектив — для того, чтобы снять нормальные фотографии в облачную погоду, придется использовать ISO 200, а то и 400. Ни о какой подводной съемке в таких условиях не может идти и речи, а ведь камера, по-хорошему, именно для нее и делалась.

Ближние дали

Ультразум — это все еще компактная цифровая камера, но ее размеры и вес превосходят обычные камеры в два и более раз. Название свое этот класс получил за высокую кратность оптического зума. Примечательно, что с течением времени параметры, которым должна удовлетворять камера, чтобы именоваться «ультра», меняются. Так, еще полтора года назад компакты с десятикратным зумом были ультра, а сегодня это гордое звание могут носить только камеры с кратностью зума не меньше пятнадцати.

Понятно, что основное предназначение этих фотоаппаратов — смотреть вдаль, фотографировать даль и делать это качественно. Иначе зачем они тогда нужны? Но давайте не будем столь серьезными и позволим себе на минутку расслабиться. Видели бы вы выражения, застывшие на лицах наших коллег, когда они впервые взяли в руки **Olympus SP-590UZ** и на полную выдвинули его «хоботок». А это ни много ни мало 26-кратный оптический зум. В общем, когда надоест строить из себя серьезного фотографа, с ультразумом можно весело провести время, подшучивая над друзьями.

Кстати, подобные камеры приближаются к зеркалкам не только размерами, но и функциональностью. Сменной оптики у них, конечно, нет, но настройки выставляются очень тонко. Так что, если вы хотите почувствовать себя «типа крутым фотографом», ультразум — ваш выбор.



Ночная съемка — это настоящее испытание для любого фотоаппарата. Лучше всего с такими кадрами справилась камера Olympus SP-590UZ: на снимках практически нет шевеленки, а большая часть шумов подавлена процессором.

Olympus SP-590UZ

Матрица: 1/2,33", CCD, 12,7 Мп ● **Объектив:** f/4.6-119.6, 26x-зум (26-676 мм) ● **Чувствительность:** 64-6400 ед. ISO ● **Запись видео:** 640x480 ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Дисплей:** 2,7" ЖК (230 000 пикселей) ● **Встроенная память:** 22 Мб ● **Флэш-карты:** xD-Picture, microSD ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор ● **Размеры:** 110x90x91 мм ● **Вес:** 435 г ● **Цена:** 14 800 руб.

SP — одна из самых популярных серий ультразумов. Практически все камеры в этой линейке получались у **Olympus** очень хорошими. Новая модель не стала исклю-

Хотите снять удаленные объекты так, будто они находятся прямо перед вами? Лучше всего использовать ультразум. Sony HX1.

Следящий автофокус — весьма полезная штука для ультразума. Он поможет не упустить из кадра даже самую юркую модель. Sony HX1.

чением. **SP-590UZ** оснащена объективом с 26-кратным (!) оптическим зумом. Двойная стабилизация изображения позволяет получать резкие снимки даже при съемке на максимальном фокусном расстоянии, а «улучшенное определение лиц» распознает до 16 мордашек в кадре и настраивает фокусировку с экспозицией оптимальным образом.

Сделать четкие снимки участников представления, сидя где-нибудь на галерке, — теперь не проблема. Задокументировать гримасы подруг, проскакивающих мертвую петлю американских горок, — тоже. Помимо дальнобойности, камера «стреляет» со скоростью 10 кадров/с (правда, на 3 мегапикселях). А отснятые фотографии можно во всей красе оценить дома в спокойной обстановке на HD-телевизоре, используя подключение по HDMI.

Помимо простых автоматических режимов с 18 сюжетами, SP-590UZ поддерживает и полностью ручное управление. А функция «Просмотр эффектов» позволяет перед съемкой оценить, как скажутся на снимке изменения различных параметров.

На закуску: SP-590UZ поддерживает беспроводное управление новыми вспышками Olympus **FL-50R** и **FL-36R**, это открывает широкие возможности для художественной съемки.

При всех своих плюсах SP-590UZ обладает не самым простым управлением, включая неудобное расположение кнопок настройки дисплея (они нажимаются при съемке). А с выдвинутым на 26-кратный зум объективом надо обращаться крайне бережно: если в это время камера упадет — ей конец.

Sony CyberShot DSC-HX1

Матрица: 1/2,4", Exmor CMOS, 9,1 Мп ● **Объектив:** f/5-100, 20x-зум (28-560 мм) ● **Чувствительность:** 100-3200 ед. ISO ● **Запись видео:** HD 1440x1080 ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Дисплей:** 3" ЖК (230 400 пикселей) ● **Встроенная память:** 11 Мб ● **Флэш-карты:** Memory Stick Duo, Memory Stick PRO Duo ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор NP-FH50 ● **Размеры:** 115x92x83 мм ● **Вес:** 453 г ● **Цена:** 19 800 руб.

Серию H **Sony** разработала для людей с творческим подходом к фотографии. С **HX1** можно снять панораму океанского побережья, просто поводив камерой из стороны в сторону. Главное не забыть при этом задействовать режим **Sweep Panorama**, в котором HX1 делает высокоскоростную серию снимков (10 кадров в секунду), а затем автоматически склеивает изображения в один красивый панорамный кадр. В отличие от конкурентов, серийная съемка HX1 идет на полном разрешении, не приходится жертвовать ради скорости ни четкостью, ни детализацией.

Мы долго пытались выяснить, с чем HX1 справляется лучше — с фотографией или видео. В итоге остановились на мнении, что с фотографией. Но и видео HX1 пишет отлично. Разрешение кадра — 1440x1080! По сути, чтобы оценить прелести такой детализации, нужно покупать HD-телевизор.

Трехдюймовый дисплей может менять угол наклона, это позволяет фотографировать из самых неудобных положений. Еще одна очень удобная функция — новая фокусировка по лицу: камера умеет определять, снимаете вы взрослого человека или ребенка.

Из минусов, помимо пугающей цены (а HX1 — самая дорогая камера в нашем обзоре), есть у этой камеры и недостатки технического толка. Маленький электронный видоискатель с низким разрешением, конечно, экономит заряд аккумулятора, но только вот пользоваться им неудобно. При слабом освещении автофокус начинает «рыскать», а шумодав убивает мелкие детали на всех кадрах, снятых на ISO выше 400. Но самое неприятное — серийная съемка блокирует камеру до 17 секунд для записи буфера на карту памяти.

■■■

Мы познакомились с тремя вариациями компактной цифровой фотокамеры и отобрали наиболее ярких представителей каждого вида, пригодных для поставленной нами задачи — привезти из дальней поездки не только качественные фотографии, но и само устройство в целости и сохранности.

Совсем необязательно покупать «каждой твари по паре», достаточно проанализировать собственные предпочтения и темперамент. Собираетесь зажигать на гребне волны, покорять Эверест или искать Немо? Для вас придумали защищенные камеры. Предпочитаете неспешный отдых с осмотром достопримечательностей или собираете фотоколлекцию памятников? Берите обычный компакт. Ну а если вы почувствовали, что в вас зарождается гений фотографии, но не до конца в этом уверены — проверьте свои силы при помощи ультразума. Не получится, так хоть посмеетесь. ■

mobi

v. 6.58.09

СВЕЖАЯ **ПРОШИВКА** ДЛЯ ВАШЕГО **ГОЛОВНОГО МОЗГА**

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

Холодный ум, твердая память

Новая линейка внешних накопителей от Western Digital

Николай Жогов

До недавнего времени внешние винчестеры (и уж тем более — RAID-массивы) устройствами первой необходимости не считались. Покупали их в основном компьютерные гики, которых хлебом не корми, дай только с новой железкой поиграться, суровые админы и люди, наученные горьким опытом «Windows умер, все данные пропали». Но усилиями компаний **LaCie** и **Western Digital**, потратившим немало времени и сил на разработку симпатичных дизайнов и компактных корпусов внешних хранилищ, ситуация потихоньку меняется. Причем если первая компания пошла по пути «гламуризации» своей продукции, то вторая решила привлечь внимание покупателей расширенным функционалом.

Система зеркал

Этой весной популярная линейка WD **My Book** пополнилась новым устройством — **My Book Mirror Edition** (4800 руб.). По сути, это внешний RAID-массив первого уровня из пары терабайтных жестких дисков, основная задача которого — сохранить ваши файлы в целости и сохранности. Любая информация в массиве существует сразу в двух экземплярах — по одному на каждом из HDD. Поэтому, даже если один винчестер выйдет из строя, ценные файлы можно будет вытянуть с более живучего носителя.

Расплачиваться за надежность приходится снижением объема. Да, физически устройство вмещает 2 Тб информации, но работать можно только с логическим диском на 1 Тб. Для тех, кого это сильно возмущает, предусмотрена возможность сконфигурировать из винчестеров массив нулевого уровня: после его сборки все 2 Тб будут в распоряжении владельца, и производительность устройства, в теории, даже увеличится — ведь фрагменты файлов в этом режиме раскидываются сразу по двум HDD. К сожалению, на практике прироста быстродействия мы не увидим: дело в том, что My Book Mirror Edition подключается к компьютеру через медленный интерфейс USB 2.

Помимо собственно хранения данных, «фолиант» от Western Digital обучен еще нескольким трюкам. Например, автоматическому резервному копированию информации: достаточно один раз выбрать папки или логические диски, представляющие особую ценность, и все файлы, попадающие туда, будут автоматически копироваться на внешний накопитель фирменным ПО.

Людей с чувствительным слухом порадует практически полная бесшумность устройства: в My Book Mirror Edition используются жесткие диски серии **Caviar Green**, они отличаются тихой работой и холодным нравом. Синяя полоска на корешке «книги» — это наглядный индикатор заполнения, так что примерный процент свободного места на накопителе можно определить и без помощи ПК, на глаз. Кстати, экологичные винчестеры и полоска-индикатор — это неотъемлемые компоненты всех моделей серии My Book. В случае чрезвычайного происшествия погибший хард, конечно, можно заменить на любой другой, но сильно греющиеся диски лучше не использовать — активного охлаждения здесь нет.

В целом отказоустойчивость My Book Mirror Edition придется по душе многим осторожным пользователям, но не стоит забывать, что даже самое надежное внешнее хранилище не может обеспечить абсолютную сохранность данных: от вирусов не спасет ни один RAID-массив.

Технологичный коммунизм

Для тех, кого куда больше всяческих бэкапов беспокоит стремительно заканчивающееся место на жестком диске, у Western Digital есть другое устройство — **My Book World Edition** (предположительная цена — $130). Это название многим может быть уже знакомо: год назад точно такое же устройство уже продавалось на рынке. Однако в предыдущей версии использовались обычные 3,5" HDD, а в новой стоят тихие и холодные Caviar Green. Этот девайс в два раза тоньше, чем его двухдисковый собрат, и предназначение у него несколько иное. World Edition — это не просто внешний HDD, а полноценное сетевое хранилище.

Традиционно устройства подобного класса используются в офисах, но эту новинку WD позиционирует как важный компонент домашней сети. Действительно, если в доме живет сразу несколько компьютеров, то вполне логично будет купить для них My Book World Edition. Во-первых, «книжица» может делать автоматический бэкап со всех компьютеров в сети (благо объем в 2 Тб позволяет не мелочиться при отборе важных данных). Во-вторых, видеоархив и коллекцию музыки куда удобнее держать вот в таком централизованном хранилище, чтобы каждый член семьи мог получить к ним доступ в любой момент. Согласитесь, неприятно, когда искомый файл отсутствует в сети из-за того, что компьютер, на котором он хранится, выключен. Да и ситуация, когда кто-то тянет с вашего ПК фильм в разгар игры, создавая лаги, тоже положительных эмоций не вызывает. My Book World Edition позволит избавиться от этих проблем.

Для взаимодействия с внешним миром новинка использует порт Gigabit Ethernet. После соединения накопителя сетевым кабелем с маршрутизатором или коммутатором компьютеры сети, на которых установлена Vista, Tiger или Leopard, увидят устройство автоматически. В случае с Windows XP и другими операционными системами придется установить дополнительное программное обеспечение. Кстати, если «книжка» подключена к маршрутизатору, имеющему доступ в интернет, ее владелец сможет подключиться к своему хранилищу из любой точки планеты. ■

Все свое ношу с собой

Обзор принтера Epson PictureMate PM290

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Технология:** пьезоэлектрическая струйная печать ● **Скорость печати:** цветное фото 10x15 за 37 с ● **Размер капли:** 2 пл ● **Дисплей:** 3,6-дюймовый ЖК с регулируемым углом наклона ● **Разъемы:** Bluetooth, USB-хост ● **Кардридер:** CompactFlash Type I/II, Memory Stick, Secure Digital Card, Smart Media ● **Оптический привод:** чтение/запись CD-RW/DVD-R ● **Размеры:** 250x231x165 мм ● **Вес:** 3 кг ● **Цена:** 9000 руб.

С появлением в нашей жизни цифровых фотоаппаратов жесткие диски домашних компьютеров превратились в кладбища фотографий. Не распечатал сразу — не распечатаешь никогда. Сколько раз вы обещали «разобрать фотографии сразу же, как только вернетесь из отпуска»? И сколько раз выполняли обещание? В лучшем случае заморские красоты, нащелканные в перерывах между текилами, попадут в интернет, а в худшем — вы просто запишете их в какую-нибудь папочку на жестком диске и тут же забудете о ее существовании. А ведь на самом деле для того, чтобы распечатать пару карточек на память, почти ничего и не нужно — фотопринтер, карта памяти с фотографиями, картридж и бумага. Причем в некоторых случаях можно обойтись даже без розетки.

Верный спутник фотографа

Фотопринтер **Epson TM290** умеет работать и от специального аккумулятора, и даже от автомобильного адаптера. При довольно скромных размерах — правда, весит при этом принтер три килограмма — печатать на нем можно везде: хоть дома, хоть в дороге, хоть в лесу под елкой.

С технической точки зрения Epson PM290 даст фору многим МФУ — помимо USB-порта для прямого подключения камеры, у принтера есть разнокалиберные слоты для карт памяти всех популярных форматов и модуль Bluetooth для печати снимков с мобильных телефонов, ноутбуков, карманных компьютеров и других портативных устройств. Встроенный оптический привод позволяет печатать фотографии с CD/DVD. Или перебрасывать отснятые фотографии с карт памяти на диски, записывая их в архивы (правда, в этом случае придется использовать компакт-диски — DVD-болванки принтер записывать не умеет).

Дисплей большой (3,6") и четкий: при печати напрямую с камеры или карты памяти можно отбраковать перезкие снимки и даже подредактировать фотографии прямо в принтере — избавиться от эффекта красных глаз, украсить снимок рамкой или отрезать лишнее. Печатать фотографии можно с полями и без, в режиме превью и «на документы». В последнем случае размер фотографий строго фиксирован — 35x45 мм.

Принтер струйный, но использует технологию **Bubble Jet** — то есть рисует картинку не каплями, а паром очень высокой температуры. Поэтому чернила впитываются очень глубоко и не размазываются, даже если схватиться за фотографию сразу после того, как она вылезла из принтера. Правда, прежде чем вставлять фотографию в рамку или фотоальбом, лучше ее несколько часов посушить в тени — тогда снимок не выцветет и за несколько десятков лет.

На один отпечаток формата 10x15 требуется 37 секунд — показатель, конечно, далеко не рекордный, но для такого мобильного устройства неплохой. Качество печати высокое: почти нет зерна, цвета естественные и яркие, даже какой-то намек на обработку в фотолаборатории имеется — каждый снимок перед печатью немного корректируется, чтобы контрастность получалась повыше и цвета выглядели сочнее.

Занимательная арифметика

А теперь о грустном. В комплект поставки Epson PM290 входит картридж и 20 листов фотобумаги. Впоследствии вам придется покупать наборы из запасного картриджа и 150 листов глянцевой бумаги, 1400 руб. за штуку. Путем нехитрых вычислений получаем себестоимость одной фотографии — 9,3 руб., чуть-чуть дешевле, чем в фотосалоне.

Для сравнения: домашний МФУ **Epson RX700** печатает фотографии себестоимостью 9,08 руб., а фотопринтер **Epson Stylus Photo R1 900** — 10,2 руб. Но если «большие» принтеры еще и текст могут печатать, то PM290 работает только с фотографиями. Кстати, аккумулятор и автомобильный адаптер придется приобретать отдельно — за 1500 и 800 руб.

В целом у Epson получился хороший мобильный комбайн для просмотра, редактирования и печати отснятого материала. К качеству отпечатков не придерешься, пользоваться удобно… только вот цена пугает — все-таки за те же деньги можно и сублимационный принтер купить, причем в два раза меньшего размера. ■

НЕСЛАБОЕ ЗВЕНО

Обзор видеокарты MSI N285GTX Super Pipe 2G

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce GTX 285 ● **Количество транзисторов:** 1400 млн ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Площадь ядра:** 470 кв. мм ● **Шейдерные процессоры:** 240 ● **Текстурные блоки:** 80 ● **Блоки растеризации:** 32 ● **Частота чипа:** 648 МГц ● **Частота памяти:** 2484 МГц ● **Частота шейдерного домена:** 1457 МГц ● **Память:** 2 Гб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 512 бит ● **Пропускная способность памяти:** 159 Гб/с ● **Версия DirectX:** 10.0 ● **Задняя панель:** 2x DVI, TV-out ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

Сверхсложный и дорогой графический процессор **G200** долго мешал **NVIDIA** занять лидирующие позиции на рынке видеокарт среднего класса. Но с переходом на 55-нм техпроцесс компания упростила разводку печатных плат, существенно снизила за счет этого их стоимость и смогла выпустить сразу несколько модификаций графических плат по вполне разумным ценам. Сегодня мы познакомим вас с одной из них, рекордно быстрой одночиповой картой **MSI N285GTX Super Pipe 2G**.

С претензией на рекорд

Карта, как следует из названия, оснащена сразу двумя гигабайтами памяти типа GDDR3. Цифра внушительная: на сто процентов такой объем памяти реально будут использовать только самые требовательные игры — и то лишь на максимальных разрешениях. Тактовые частоты ядра, памяти и шейдерного домена составляют, соответственно, 648, 1457 и 2484 МГц, причем массивная система охлаждения оставляет пространство для смелых экспериментов с разгоном. Кстати, об охлаждении: кулер **MSI Twin Frozr** состоит из двух вентиляторов, радиатора на медно-никелевой основе и пяти тепловых трубок разного диаметра. Проблем с отводом тепла нет в принципе: в ходе нашего тестирования температура видеочипа не поднималась выше 80 градусов.

Тестовый стенд	
CPU	Intel Core i7 920
RAM	4 Гб
Motherboard	Gigabyte EX58-UD5
HDD	Seagate SATA II 320 Гб

В режиме покоя — то есть при выполнении повседневных задач — тактовые частоты MSI N285GTX Super Pipe 2G снижаются до 300, 600 и 200 МГц для уменьшения энергопотребления. Новая видеокарта вообще довольно неприхотлива: она потребляет всего 183 Вт (против 236 Вт **GTX 280**), поэтому разработчики смогли обойтись двумя шестиконтактными разъемами дополнительного питания. Так что в принципе N285GTX вполне устроит блок питания мощностью в 550 Вт и силой тока 40 А по каналам 12 В.

На задней панели MSI N285GTX есть пара двухканальных портов DVI и универсальный семиконтактный разъем аналогового видеовыхода. Поддержки HDMI почему-то нет, так что придется довольствоваться переходником DVI-to-HDMI с транзитной передачей звука через S/PDIF. Да, и еще: длина платы 27 см, так что могут возникнуть проблемы с установкой в компьютерные корпуса с укороченной базой.

3DMark Vantage	
CPU	16 421
GPU	11 989
Score	12 856

Crysis Warhead 1.2.1		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
High, 1680x1050	30,27	20,73
High, 1920x1080	34,11	29,46

Результаты тестов

Как в синтетических тестах, так и в играх MSI N285GTX продемонстрировала неплохую производительность. На стандартных частотах плата на 10-11% быстрее **GeForce GTX 280** и на 20-25% быстрее **GeForce GTX 260 Core 216**. Разогнанные **GeForce GTX 275** и **Radeon HD 4890** вплотную подбираются к GTX 285 при средних настройках качества в играх, но с повышением разрешения отрыв флагмана увеличивается, во многом благодаря внушительному объему памяти. Так, при разрешении 1280x1024 в **Crysis Warhead** превосходство GTX 285 над GTX 275 составляет 4%, а при 2560x1600 — уже 23%. То же самое с **Left 4 Dead**: при 1280x1024 GTX 285 обходит GTX 275 на 9%, а при 2560x1600 — на 22%. Что ж, владельцам больших мониторов GTX 285 точно понравится.

Многие сравнивают GTX 285 с двухчиповой версией **Radeon HD 4870** — видеокарты находятся в одном ценовом диапазоне и в большинстве тестов идут вплотную друг к другу. Однако у **HD 4870 X2**, с нашей точки зрения, просто запредельное энергопотребление (275 Вт) и очень шумная система охлаждения. GTX 285, конечно, чуть медленнее — зато не шумит, не греется и стоит куда дешевле.

■ ■ ■

В модельном ряду NVIDIA GeForce GTX 285 (12 600 руб.) занимает место между GeForce GTX 275 (9000 руб.) и **GeForce GTX 295** (16 000 руб.). В свою очередь, AMD предлагает Radeon HD 4890 (9000 руб.) и Radeon HD 4870 X2 (14 000 руб.). Очевидно, сейчас наиболее выгодным приобретением будет GeForce GTX 275 или Radeon HD 4890 — при удачном разгоне эти платы обеспечат производительность на уровне GTX 285 при цене на 3000-4000 рублей дешевле. Но если вы не только ищете сиюминутной выгоды, считаете каждый fps и собираетесь разгонять видеокарту — GTX 285 все-таки будет лучшим выбором. ■

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8521 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8521 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel ® Core™ 2 Duo E7400 2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

intel CORE 2 Duo inside™

Ищи знак Intel Inside®

★★★☆☆

* Цена действительна на 23.06.2009 и может быть изменена без уведомления.

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! **Компания DEPO Computers,** тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Ионные технологии

Обзор материнской платы Zotac ION ITX-A-U

Дмитрий Тэлэри

Технические характеристики ● **Формфактор:** Mini-ITX (170x170 мм) ● **Чипсет:** NVIDIA MCP79 ● **Интегрированный процессор:** Intel Atom N330 (1,6 ГГц) ● **Интегрированный графический процессор:** GeForce 9400M ● **Частота графического чипа:** 450 МГц ● **Частота шейдерного блока:** 1100 МГц ● **Количество потоковых процессоров:** 16 ● **Частота системной шины:** 533 МГц ● **Оперативная память:** до 4 Гб DDR2 в 2 DIMM-слотах (800/667 МГц) ● **Дисковая подсистема:** 3x SATA, eSATA ● **Слоты расширения:** отсутствуют ● **Звук:** 6-канальный аудиокодек ● **Разъемы:** 6x USB 2.0, PS/2, VGA, DVI, HDMI, 2x SPDIF Out, eSATA, RJ-45 LAN, 3x Audio, 19V Power Input.

Более полугода назад **NVIDIA** анонсировала платформу **ION** — компактную материнскую плату со встроенными центральным и графическим процессорами. И только недавно, в мае этого года, компания **Zotac** представила первую материнскую плату, сделанную по этой технологии. Да не простую, а платформенную: в нее интегрирован и процессор, и видеочип, есть и полный спектр современных интерфейсов. И все это при совершенно смехотворном энергопотреблении и невысокой цене.

Казалось бы, вот она, революция: на основе такой платы можно собирать дешевые и производительные компьютеры. Но только правда ли все столь просто на самом деле? Так ли хороша новинка сезона? На что способна системная плата-лилипут? И стоит ли она своих денег?

Две горы родили мышь

В 2004 году случилось значительное событие: два гиганта — NVIDIA и **Intel** — подписали, как казалось на первый взгляд, взаимовыгодный договор. Словно две галактические цивилизации, они обменялись технологиями. Графический гигант получил возможность создавать микропроцессоры, поддерживающие CPU Intel, и вносить в них изменения. В обмен на это Intel получила уникальные лицензии NVIDIA, связанные с 3D-графикой, GPU и другими разработками. В результате всех манипуляций на свет должны были появиться новые платформы на процессорах Intel, сдобренные различными нововведениями, созданными NVIDIA.

Что ж, обещания честно выполнялись: NVIDIA привнесла в компьютерные системы такие новшества, как SLI, Hybrid Power, CUDA и параллельную обработку запросов. Звучит оптимистично? Только не для Intel! Благодаря заключенному договору и усилиям инженеров NVIDIA, высокопроизводительный GPU выходит на новый уровень развития и становится настоящим сердцем компьютера. Он, конечно, оставляет рядом с собой место и для низкопроизводительных CPU, но как же в такой ситуации продавать топовые многогерцовые решения? Да, не стоило открывать индейцам секрет изготовления пороха, но локти кусать уже поздно.

Производительность новой двухчиповой платформы NVIDIA примерно в десять раз больше, чем у последней трехчиповой платформы Intel с аналогичным процессором. Главный законодатель мод, корпорация **Microsoft**, уже одобрила ION как первую компактную платформу, прекрасно подходящую для Windows Vista, многие компании начали выпускать свои модели на основе чипсетов NVIDIA и процессоров Intel… и «короли процессоров» в полной мере ощутили, что теряют контроль над новейшими платформами.

Естественно, руководство компании Intel пришло в ужас и попыталось остановить ход прогресса, подав в суд на NVIDIA. Там они утверждали, что заключенный договор, мол, позволяет делать NVIDIA чипсеты только для старых моделей процессоров и не распространяется на новое поколение. Партнеры в ответ на такие заявления недоуменно хмурили лбы и утверждали, что в соглашении ни о чем таком написано не было и распространялось оно не только на современные, но даже и на будущие модели процессоров Intel.

Миром дело разрешить не удалось до сих пор — и в процессе компании разругались окончательно. Так, совсем недавно NVIDIA подала встречный иск, утверждая, что намерена отстаивать свои права на все патенты, переданные Intel. Чем окончится схватка гигантов, пока неизвестно, но по крайней мере работы над новыми технологиями не останавливаются ни на минуту.

Первым неттопом, построенным на новой платформе, стал Acer Revo. Меньше чем за полгода во всем мире было продано более полумиллиона устройств.

Последняя разработка NVIDIA, платформа ION, позволяет поместить в один компактный чип мощный графический процессор, северный мост и южный мост. И несмотря на то, что для создания полнофункциональной системы на ION необходимо два чипа — GPU и CPU, процессор **Atom** в этой системе только на словах остается центральным.

Анатомия прогресса

Этим летом свет увидели материнские платы **Zotac ION ITX-A-U** и **Zotac ION ITX-B-E**. Первая имеет на борту двухъядерный процессор Intel Atom N330, а вторая укомплектована его младшим братом — одноядерным Intel Atom N230. Формфактор Mini-ITX удивил всех — материнская плата умещается на куске текстолита 17 на 17 см. Это, к слову, даже меньше среднестатистической книги. Стоит только подобрать адекватный корпус — и компьютер на основе ION сможет уместиться даже на маленькой тумбочке. Неплохой потенциал для домашнего кинотеатра в гостиной или сетевого терминала на кухне.

Процессоры Intel Atom, интегрированные в плату, обладают низким энергопотреблением (8 и 4 Вт соответственно) и малым тепловыделением. Поэтому им для работы достаточно даже пассивного охлаждения: большую часть платы занимает огромный алюминиевый радиатор, прекрасно справляющийся с возложенной на него миссией (в принципе, в комплект поставки вложен и вентилятор, но устанавливать его совсем необязательно). Ну а раз нет вентиляторов — нет и шума; гудеть и трещать при таком раскладе будут только оптический привод и жесткие диски.

Встроенное графическое ядро NVIDIA **GeForce 9400M** с интегрированной графикой и шестнадцатью потоковыми процессорами работает на частотах 450/1100 МГц (ядро/шейдерные блоки). Чип совместим с **DirectX 10**, поддерживает технологии CUDA (использование графического процессора для основных вычислений) и **PureVideo HD** — благодаря ей вы, например, сможете смотреть HDTV стандарта 1080p.

Стандартных слотов расширения на плате нет — ни PCI, ни PCI Express вы не найдете. В живых остались только слот mini-PCIe, в который установлен беспроводный адаптер 802.11b/g/n и два 240-контактных DDR2-слота для памяти (сюда можно установить две плашки по 2 Гб памяти на частоте до 800 МГц). Контроллер Wi-Fi 802.11b/g выполнен в виде отдельного встроенного модуля с прикручиваемой внешней антенной — вам не придется проводить к компьютеру LAN.

Количество портов и гнезд на панели ввода/вывода материнской платы очень большое для такого скромного размера. Шесть USB 2.0 для периферии, порт PS/2 для клавиатуры, оптический/коаксиальный цифровой звуковой выход, аналоговые линейные входы/выходы и целых три видеовыхода — стандартный VGA, двухканальный DVI и HDMI 1.3. Картину дополняет сетевая парочка Gigabit Ethernet и eSATA, а завершает — гнездо питания.

Вместе со слотами памяти на материнке краснеют три порта SATA с поддержкой RAID-массивов уровней 0/1/0+1. Подключаемые накопители питаются прямо от материнской платы. Кстати, низкое энергопотребление всего устройства позволило производителю ограничиться внешним блоком питания (так, словно это принтер или колонки). И мощность его — всего 90 Вт! Для сравнения: в среднестатистическом «большом» компьютере стоит блок питания на 400-500 Вт, а в мощных игровых машинах — и на 900-1000 Вт.

PCMARK VANTAGE	
PCMark Suite	1340
Memories Suite	515
TV and Movies Suite	717
Gaming Suite	1685
Music Suite	1469
Communications Suite	1280
Productivity Suite	1653
HDD Test Suite	2469

Практическая ионизация

Собрав наш портативный «ионизатор», мы отправились проверять его тактико-технические характеристики в боевых условиях. Испытывали в трех направлениях — новая платформа использовалась как основа для интернет-терминала, для домашнего кинотеатра и игрового компьютера.

С первой ролью платформа справилась отлично: «ионный» интернет-терминал не вызвал у нас никаких нареканий. **Firefox** с десятком открытых страниц, **The Bat!** и **Word**, работающие одновременно, ничуть не тормозили. Компьютер-кинотеатр, собранный на основе материнки Zotac ION ITX, тоже был на высоте: сочетание PureVideo HD 3 и 7.1-канального выхода LPCM через HDMI дают великолепную картинку и звук.

С другими компьютерными обязанностями платформа справляется заметно хуже: для распаковки крупных архивов и перекодировки мультимедийных файлов CPU уже начинает не хватать. Собирать игровой компьютер на ION, как выяснилось, и вовсе провальная затея. Мы, конечно, многого и не ожидали, но даже игры, рекомендованного для платформы самой NVIDIA (**C&C: Red Alert 3**, **Call of Duty 4**, **Spore**, **Left 4 Dead** и **World of Warcraft**), несколько притормаживали. Причем беда тут скорее в слабом процессоре, чем в плохой графической системе.

За и против

За новинку:
- Маленькие размеры
- CPU Atom быстрый и с низким энергопотреблением
- GPU способен воспроизвести любой медиафайл
- Полный набор всех современных интерфейсов
- Встроенная 802.11n Wi-Fi в ION ITX-A
- Не требуется обычный блок питания
- Практически бесшумна
- Производительнее, чем чипсеты от Intel

Против:
- Неизменяемая архитектура
- Не хватает шлейфов под оптические приводы
- Нет никаких слотов расширения
- Разгон видеокарты невозможен
- Размер радиатора ION-ITX-A (не B) исключает использование шасси типа U1
- Дороже, чем чипсеты от Intel

Цена вопроса

На платформе Zotac ION ITX можно собрать посредственный игровой компьютер, великолепный кинотеатр и весьма приличный «гостевой» компьютер для выхода в интернет. В целом можно только порадоваться — мы видим первого представителя линейки миниатюрных, недорогих и производительных компьютеров.

Но давайте на минутку отвлечемся от новых технологий и посчитаем в уме. Двухъядерная версия ION ITX стоит сегодня $199 (это примерно 6200 руб.). Одноядерная — немного дешевле, $149 (около 4600 руб.). Дорого это или дешево? Ну, если бы ION был просто материнской платой — то, конечно, было бы дороговато, но ведь на самом деле вместе с ней мы получаем два процессора и блок питания в придачу.

Если сложить стоимость аналогичного по производительности железа, мы получим такую картину: во многом похожая материнская плата, например, **ASUS P5Q** стоит 3700 руб., аналогичный по производительности центральный процессор **Intel Pentium Dual-Core E2140** — 2400 руб., простенькая видеокарта **Palit GeForce 8400 GS** — 1000 руб. Блок питания для такого комплекта потребуется как минимум 300 Вт, то есть придется потратить еще рублей 600. В итоге получается около 7700 руб., что заметно дороже ION. ■

Судебные тяжбы вокруг злополучного договора компаний тянутся уже полтора года. Если иск NVIDIA будет принят, процесс обещает затянуться до 2011-го.

Процессор Atom N330 греется так мало, что для его охлаждения хватает и пассивного радиатора.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Месяц выдался довольно скучным. Ничего по-настоящему нового на рынке компьютерных комплектующих не появилось — одни анонсы да обещания. Поэтому на сей раз никаких компьютерных революций мы устраивать не будем, а займемся косметическим ремонтом. Цены на процессоры **AMD** упали — воспользуемся этим и заменим мозг компьютера на более производительный. Радостная новость для оверклокеров: серия процессоров **Black Edition** с разблокированным множителем доступна уже с уровня «Дешево и сердито». Цены на **Intel**, увы, не менялись — так что во всех представленных конфигурациях процессоры остались прежними. Производители видеокарт больше внимания уделяют модификациям уже существующих чипов, а не новым разработкам: единственная заметная новинка — анонс одноплатной версии двухчиповой видеокарты на базе **NVIDIA GeForce GTX 295**, которая, по нашим расчетам, должна стоить почти вдвое дешевле двухплатной версии. В остальном же новинки в этой области — все сплошь редизайны да старые модели с новым охлаждением.

Хоть как-то шевелятся и радуют свежим железом только производители материнских плат. Практически все заявили поддержку быстродействующих модулей памяти DDR2-1200 — осталось только дождаться, когда эти модули подешевеют хотя бы наполовину, и можно идти в магазины. Еще одна приятная новость — Full HD наконец-то приходит в массы: отныне мониторы с таким разрешением есть даже в низшей ценовой категории.

В основу AMD-конфигурации в категории «**Дешево и сердито**» (Меньше 15 000 руб.) мы положили процессор **Athlon 64 X2** серии **Black Edition**. Любителям разгона это позволит выжать еще больше производительности с каждого вложенного в конфигурацию рубля, остальным — просто сэкономить пару сотен кровных денег. Заменим

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 940 BOX (ядро Bloomfield, частота 2,9 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Гб)	19998
Системная плата: ASUS RAMPAGE II EXTREME (Intel X58 + ICH10R, PCIe, PCI, 6x DDR3 1066-1800 макс. до 12 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE1394, Gigabit LAN)	13500
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Видеокарта: ASUS 2x GeForce GTX295 1792 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	20300
Жесткий диск: WD WD15EADS 1500 Гб (7200 rpm, 32 Мб, SATA II)	6190
Оптический привод: LITE-ON DH-4B1S (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8740
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водяное охлаждение + блок питания Thermaltake 750 В	19000
Системный блок:	**94718**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	17150
Монитор: LG W3000H-BN (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 5 мс, 370 кд/м², 1000:1, DVI, USB)	48500
Системный блок и периферия:	**154100**
Замена ЦП: Intel Core i7 965 Extreme BOX (ядро Bloomfield, частота 3,2 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	12000
Дополнительная видеокарта: ASUS 2x GeForce GTX295 1792 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	20300
Дополнительная память: DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Со всеми наворотами:	**206058**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 7750 Black Edition BOX (ядро Kuma, частота 2,7 ГГц, Socket AM2, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 2 Мб)	2650
Системная плата: Gigabyte GA-M720-US3 (NVIDIA nForce 720D, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 512 Мб DDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2470
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**13430**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-611 (Тип: 2.0, 18 Вт, 40-18000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2023NW (TN, 20 дюймов, 1680x1050, 8 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	5500
Системный блок и периферия:	**21085**
Замена ЦП: AMD Phenom X3 8750 Black Edition BOX (ядро Toliman, частота 2,4 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	1300
Замена видеокарты: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	2430
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**25575**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Dual Core E5200 BOX(ядро Wolfdale, частота 2,5 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 2 Мб)	2999
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-S3L (Intel P43 + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс.до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коаксиальный, оптический), Surround-out, Gigabit LAN)	2600
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gigabyte GeForce 9500GT 1 Гб DDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, TV)	2691
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**14250**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**26299**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 (ядро Wolfdale, частота 2,9 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	2301
Замена видеокарты: Gainward GeForce 9800GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1299
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**30659**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 Black Edition BOX (ядро Toliman, частота 2,4 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	3950
Системная плата: Gigabyte GA-M770-UD3 (NVIDIA nForce 770, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2690
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	4900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**18720**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	9600
Системный блок и периферия:	**32880**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 920 BOX (ядро Deneb, частота 2800 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Гб, L3-кэш 6 Мб)	3340
Замена видеокарты: XFX ATI Radeon HD 4850 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV)	1220
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**38200**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,9 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	5300
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3LR (Intel P43 + ICH10R, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 8 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3390
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gainward GeForce 9800GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	3990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**19860**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G24oid (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	11910
Системный блок и периферия:	**38540**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,6 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	3600
Замена видеокарты: Microstar N260GTX-T2D896-OC 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3360
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**46260**

материнскую плату на **Gigabyte GA-M720-US3**, поддерживающую модули памяти **DDR2-1200**: по результатам независимых тестов, применение модулей памяти с такой частотой позволит выиграть еще 6-8% производительности. Правда, стоят эти самые модули раза в два дороже стандартных на 667 МГц… но мы считаем, что затраты оправданны.

Обратите внимание на монитор **ViewSonic VA2413Wm**, которым укомплектована конфигурация на базе процессора Intel — купив его, за весьма разумные деньги вы получите 24-дюймовый экран с разрешением Full HD.

«Смерть тормозам» (категория «меньше 20 000 руб.»). В систему на базе AMD установим процессор **Phenom X3 8750 Black Edition** — опять из-за разгоняемости. Материнские платы возьмем от **Gigabyte** — **GA-M770-UD3** (для AMD) и **GA-EP43-DS3LR** (для Intel), они позволят в случае чего дополнительно повысить быстродействие системы за счет модулей памяти DDR2-1200. Украсим системы новыми мониторами **Samsung T220GN** и **Acer G24oid Predator**. Правда, рядом с такими красавцами неплохой в целом дизайн корпуса **ASUS TA-210** выглядит уже блекло.

В категории **«Займи, но купи»** (меньше 30 000 руб.) — манипуляции с процессорами никакой выгоды уже не дадут, поэтому займемся улучшением других систем. Поставим новые материнские платы: **ASUS M3N-HT Deluxe/Mempipe** с поддержкой 3-way SLI для AMD и **Gigabyte GA-EP45-UD3L**, работающую с DDR2-1366, для Intel. Видеокарта **Sapphire ATI Radeon HD 4850** с высокоэффективной системой охлаждения **Vapor-X** изначально разогнана и несколько выделяется по производительности среди прочих видеокарт данной серии. Две интересные новинки среди периферии — мультимедиа-клавиатура **SVEN Multimedia EL 4004** с подсветкой клавиш и новый игровой монитор **Liyama ProElite B2409HDS-1**.

«Тебя я видел во сне» (цена не ограничена). А мечты-то все ближе! Мало того, что цены на китовую память DDR3 упали вдвое, так еще и остальные компоненты системы стали более доступными. Еще чуть-чуть — и системы, использующие **Socket LGA1366**, вплотную подойдут к среднему ценовому сегменту для настольных компьютеров. Из мониторов выберем красивый и функциональный **LG W3000H-BN**. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 920 BOX (ядро Deneb, частота 2,8 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7290
Системная плата: ASUS M3N-HT Deluxe/Mempipe (nForce 780a, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, 3-way SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	5300
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	6090
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1000 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3450
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**27900**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal-1 (тип: 2.0, 30 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA , HDMI)	17600
Системный блок и периферия:	**52850**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2170
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4193
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**60893**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,6 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	8900
Системная плата: Gigabyte GA-EP45-UD3L (Intel P45 Express + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667-1366 макс. до 16 Гб, звук, SATA II, IDE, LPT, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3860
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Microstar N260GTX-T2D896-OC 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7350
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750640AS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3000
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**28880**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: Liyama ProElite B2409HDS-1 (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	17500
Системный блок и периферия:	**61310**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9650 (ядро Yorkfield, частота 3 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 12 Мб)	3090
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX295 17 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12950
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**73560**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

При включении мой компьютер очень сильно шумит. Это продолжается всего пару минут, но все равно мешает жить. Друзья говорят, что проблема в видеокарте (у меня Palit GeForce 9800 GT). Подскажите, как решить эту проблему?

К сожалению, никак. Дело в том, что при включении компьютера все настройки вентиляторов (в том числе и скорость вращения, а следовательно и шум) применяются не сразу, а через некоторое время. Поэтому первые пару минут на любом компьютере, вне зависимости от его конфигурации, кулеры будут вращаться на полной скорости и сильно шуметь.

Я случайно удалил нужный файл, а жена почистила корзину. Скажите, у меня еще есть шанс восстановить данные?

Шанс есть, но не очень большой. При удалении файла из корзины система просто стирает ссылку на него в таблице разметки жесткого диска, а сами данные при этом остаются и могут быть восстановлены. Но есть один нюанс — если на то же самое место, которое занимал нужный файл, будут записаны новые данные, восстановить ничего не удастся. Поэтому чем меньше времени прошло с момента X, тем больше шансов у вас воскресить потерянный файл.

Сделать это можно с помощью специальных программ восстановления. Большая часть из них платная, но и есть свободно распространяемые индивидуумы. Например, **Portable Data Recovery** (***www.pendriveapps.com/portable-data-recovery***). Эта программа не требует установки, запускается с любого носителя, да и настроек в ней самый минимум. Любителям тонкой доводки можно посоветовать условно-бесплатную утилиту **Ontrack Easy Recovery** (***www.ontrack.ru/er***), куда более гибкую и удобную, но требующую обязательной регистрации на сайте.

Что такое кэш-память жесткого диска и зачем она нужна? У жесткого диска ведь и так много памяти?

Кэш-память (cache memory) — это буферная зона памяти, в которую данные записываются лишь на время. Обычно в качестве кэша используется отдельный модуль памяти (в последнее время его часто делают флэш-диском), не требующий подключения основных вращающихся головок диска. Чтение и запись в кэш-памяти происходит раз в десять быстрее, чем в самом диске, но количество ее обычно ограничено несколькими мегабайтами, поэтому много данных туда не уместить.

При чтении файлы сначала передаются в кэш-память, а потом оттуда забираются оперативной памятью и передаются дальше на обработку процессором. При записи все происходит с точностью до наоборот: процессор указывает, что нужно записать, информация ищется в оперативной памяти компьютера и передается в кэш-память винчестера, откуда неспешно пишется на магнитный диск. Такая система значительно увеличивает скорость чтения и записи в целом — не будь ее, загрузки приложений и игр пришлось бы ждать раза в четыре дольше.

Я хочу купить себе новую видеокарту NVIDIA, но в свойствах всех современных видеокарт значится DirectX 10. Значит ли это, что с ними не будет работать Windows XP?

Windows XP работает со всеми современными картами **NVIDIA**, в полной мере используя возможности **DirectX 9**, но **DirectX 10** в ней не поддерживается. Некоторые игры, написанные под DirectX 10, тем не менее запускаются (если разработчики таки оптимизировали движок под DX9), но особых красот при этом на экране вы не увидите. Так что придется выбирать — либо красивые игры, либо привычная операционная система.

Расскажите, пожалуйста, о формате видео MKV. И каким плеером или кодеком лучше всего его проигрывать?

MKV — это не формат видео, а контейнер, в котором можно хранить видео и аудио в различных форматах (так же, как в AVI). Чаще всего в MKV пакуют сжатое видео формата **H.264**, известного также как MPEG-4 AVC (Advanced Video Codec). Этот формат позволяет получить очень высокое качество видео при большем сжатии, нежели MPEG-2 (DVD), поэтому он был выбран для записи фильмов высокой четкости на Blu-ray и HD DVD. Формат стандартизирован ISO, и предполагается, что в скором будущем он заменит MPEG-2. Для раскодировки H.264 существуют платный кодек **CoreAVC**, он наименее требователен к железу, и бесплатный **ffdshow**, который входит в состав **K-Lite Codec Pack**.

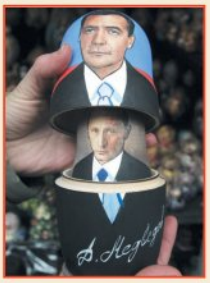
Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Однако есть один нюанс: с 2010 года H.264 станет платным форматом, как WMV или RealVideo. Поэтому в последнее время вместо него все чаще используется открытый формат Theora, созданный в рамках проекта OGG — мало того, что он абсолютно бесплатный, так еще и превосходит H.264 по показателю PSNR (пиковое отношение сигнала к шуму), то есть выдает более чистую картинку при тех же условиях кодирования. «Родной» контейнер Theora, OGV, читается далеко не всеми проигрывателями, поэтому файлы этого формата все чаще прячут в MKV.



Кроме того, MKV позволяет создавать не просто видеофайлы, а целые образы фильмов с несколькими звуковыми дорожками и субтитрами на разных языках (переключаемыми на лету), и даже DVD-меню. Эти данные записываются в разных «слоях» контейнера и выводятся в метаданные файла, поэтому большинство современных проигрывателей (Windows Media Player, Koffein, Winamp, Cyberlink PowerDVD и другие) поддерживают функциональность MKV полностью. Кстати, именно из-за возможности «послойной» записи контейнер и получил свое название: аббревиатура MKV расшифровывается как «матрешка» (matroska).

Периодически мой компьютер выдает непонятные сообщения об ошибках. Недавно я вычислил возможного виновника проблем — процесс drwtsn32.exe. Как только начинает тормозить система, я сразу открываю диспетчер задач и вижу этот процесс, а во время нормальной работы его в диспетчере нет. Чаще всего проблемы с этими ошибками происходят при подключении внешних носителей (MP3-плеера) и при работе в интернете. Приходится закрывать открытые программы. Помогите, пожалуйста, разобраться в данной проблеме. Windows XP Home Edition/Service Pack 3/Антивирус Касперского 2009.

Процесс **drwtsn32.exe** принадлежит утилите «**Доктор Ватсон для Windows**» — это отладчик ошибок, выполняющий сбор сведений о компьютере в случае сбоев в работе программ. Сведения, собранные программой «Доктор Ватсон», используются специалистами технической поддержки для выяснения причин неполадок. В случае возникновения ошибки «Доктор Ватсон» запускается автоматически. Поэтому если ваш компьютер является частью локальной сети, то прежде, чем удалять программу, обратитесь к своему системному администратору — вдруг она ему нужна?

Существует несколько «нехороших» утилит, использующих drwtsn32.exe для того, чтобы скрыться в системе (например, **BAT.Install.Trojan**, **W32.Bambo**, **Backdoor.Assasin**). Поэтому советуем вам сделать следующее: нажмите кнопку **Пуск**, выберите пункт **Выполнить**, введите команду **drwtsn32** и нажмите кнопку **Ok**. Выключите автоматическую диагностику ошибок, перезагрузите компьютер, а затем проведите полную проверку на вирусы. Быть может, вы найдете много интересного.

Недавно увидел в магазине телефон компании HTC необычного вида. Мне сказали, что он основан на платформе Google Android. Чем она отличается от Symbian или Windows Mobile?

Android — это программная платформа, созданная **Open Handset Alliance (OHA)** при поддержке **Google**. Основана она на **Linux** и **Java**, позволяет создавать приложения, управляющие устройством с помощью библиотек, разработанных Google. К сожалению, поскольку платформа базируется на Java, многие возможности Linux в ней не используются. Однако весь исходный код доступен по лицензии **GPL**, поэтому разработчики могут произвольно менять практически любые компоненты системы.

Для простых смертных это означает, что появилась новая мощная мобильная ОС с открытым исходным кодом, множеством доступных приложений и широким ассортиментом устройств. Кроме того, Android не очень требователен к железу, поэтому даже коммуникаторы и КПК со слабыми процессорами и небольшим количеством оперативной памяти, работающие под этой ОС, будут куда производительнее своих Windows-, Linux- или Symbian-аналогов.

В Москве интернет на любой вкус и цвет, а что делать людям, живущим в обычных поселках? Ничего дельного по соотношению цена/скорость и не поставишь. Единственная надежда на беспроводное подключение. Я живу в ста километрах от Москвы, можно что-то сделать?

Для начала стоит проверить, не пришла ли к вам еще **Yota** со своим 4G-интернетом. Сеть у них растет очень быстро, и Подмосковье сегодня — в числе главных приоритетов. Если все-таки еще нет, вам остается всего два варианта: интернет через **SkyLink** или через сотового оператора. И то и другое требует покупки специального модема (стоит он от 1000 до 4500 руб., в зависимости от тарифов), в котором установлена соответственно R-UIM или SIM-карта.

Компания **SkyLink** предлагает большую скорость и более надежное соединение — но и стоимость услуг у нее повыше. Сотовые операторы держат меньшие скорости и имеют свойство постоянно обрывать соединение в «дни сильных нагрузок на сеть» (то есть во все праздники), но их услуги стоят дешевле, а покрытие куда более широкое, чем у SkyLink.

Что бы вы ни выбрали, обратите особое внимание на тарифы — их очень много и они очень разные. В среднем за 100-300 руб. в месяц вы сможете свободно путешествовать по интернету с отключенными картинками в браузере, за 700-900 — картинки не отключать, за 1200-1500 спокойно играть в MMORPG несколько часов каждый день, а за 2000-2500 (на безлимитных тарифах) вообще жить как король и даже, при определенной сноровке, качать торренты. Сноровка понадобится для обхода подводных камней, написанных в пользовательском соглашении мелким шрифтом — а их что у сотовых операторов, что у SkyLink, предостаточно. Например, если вы, сидя на безлимитном тарифе SkyLink, качаете больше 50 Мб в час, все мегабайты, полученные вами сверх меры, стоят по 4-5 руб. А если вы пользуетесь услугами компании «Билайн» и выкачиваете более 30 Мб в час — каждые 10 минут вас будут отключать от интернета.

Лимитированные тарифы в этом смысле получаются поудобнее — если, конечно, сразу поумерить аппетит и высчитать нужное количество мегабайт, за которые вы готовы платить. Кстати, на лимитированных тарифах SkyLink изначально выделяется большее количество трафика (400 Мб против 200 Мб, если рассматривать тарифы не дороже 900 руб.), но стоимость 1 Мб, считающегося сверх оплаченного объема, у этой компании на 10-15% больше, чем у сотовых конкурентов.

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

MEDIAPORTAL 1.0
Разработчик: MediaPortal
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.team-mediaportal.ru*

На официальном сайте программы **MediaPortal** написано, что «она обязательно станет вашим домашним медиацентром». Ремарка от нас: *отличным* медиацентром. И дело здесь не только в обезоруживающе красивом интерфейсе. Программа на все сто отрабатывает свое название. В актив MediaPortal входит просмотрщик картинок, ловилка ТВ-каналов с возможностью записи передач и детальной телепрограммой на неделю, аудио- и видеоплеер. Расширить список возможностей можно вручную, поставив дополнительные плагины.

При необходимости с помощью MediaPortal можно узнавать даже погоду в вашем регионе. Внешний вид программы изменяется (всего существует около 100 шкурок), она легко настраивается, поддерживает множество пультов ДУ и даже может слушаться вашего мобильного телефона. Учтите только, что MediaPortal без зазрения совести откусывает у системы 300-400 Мб оперативной памяти, так что на слабых машинах утилиту не погоняешь.

СВЕЖАТИНА!

ASHAMPOO CLIPFINDER HD 2.0
Разработчик: Ashampoo
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.ashampoo.com*

Сайты с потоковым видео плодятся как на дрожжах. **Ashampoo ClipFinder HD** создан для тех, кому мало **YouTube**. Программа ищет видео по ключевым словам сразу в пятнадцати видеосокровищницах (YouTube, Vimeo, Spike, Veoh, Google Video и т.д.). Результаты сортируются по принадлежности к сервису, выводится подробная информация о качестве файла, его рейтинге и дате заливки. Смотреть видео можно прямо в окне программы, не переходя на сайт-источник, а полюбившиеся ролики никто не мешает добавить в избранное или скачать в формате FLV.

Рейтинг: 8

ASHAMPOO CLIPFINDER HD 2.0

AURORA MEDIA WORKSHOP 3.4
Разработчик: Aurora Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $34,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.mediatox.com/aurora-media-workshop.htm*

Aurora Media Workshop — это конвертер аудио- и видеофайлов с элементами видеоредактора. Программа режет на части и склеивает файлы, сохраняет звуковые дорожки отдельно от видео и создает красивые слайд-шоу. Меломанам тоже есть чем поживиться — утилита может копировать аудиодиски (причем не только CD, но и DVD) и перегонять треки в несколько форматов. В качестве бонуса — запись результатов работы на CD/DVD. А вместо ложки дегтя — некоторая неторопливость программы.

Рейтинг: 7

AUTOHOTKEY 1.0
Разработчик: Крис Маллет
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.script-coding.info*

Как часто вам приходится выполнять какие-нибудь монотонные операции? Например, запускать программы, открывать в них файлы и выполнять над ними разные действия? Если по пять раз на дню, то обратите свой взор на **AutoHotkey** — программу для назначения горячих клавиш на все, что только может взбрести вам в голову.

Ключевая особенность утилиты в том, что на одну клавишу можно назначить хоть целый вагон действий. Программа автоматически запоминает нажатые кнопки, перемещение и клики мышью, а затем генерирует скрипт, который можно отредактировать вручную. Справедливости ради надо сказать, что AutoHotkey не так просто освоить: чтобы в будущем сэкономить кучу времени, придется немало посидеть над инструкцией.

Рейтинг: 9

BITCOMET 1.11
Разработчик: BitComet
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.bitcomet.com*

Второй по популярности (после **µTorrent**) торрент-клиент. Помимо стандартного набора функций (скачивание/раздача нескольких файлов одновременно, сортировка по категориям и т.п.), обладает интересным свойством — умением воспроизводить недокачанные медиафайлы (не полностью, разумеется, а только уже загруженные части). Плюс программа умеет автоматически искать зеркала для скачиваемых файлов, что может заметно увеличить скорость загрузки.

MEDIAPORTAL 1.0

Рейтинг: 8

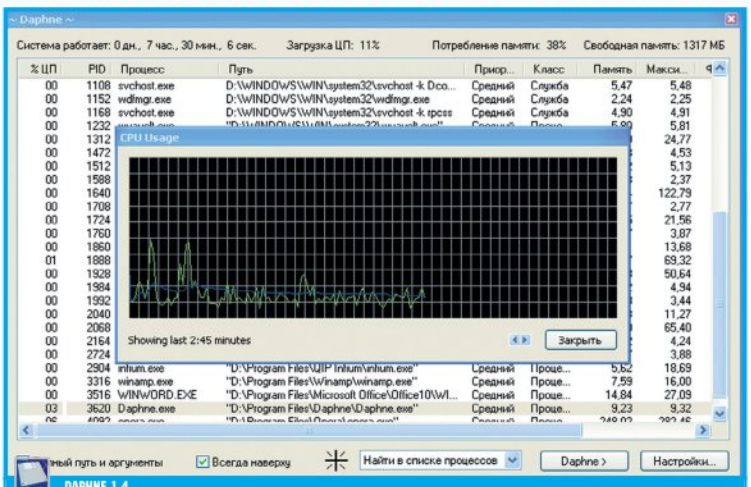
DAPHNE 1.4
Разработчик: Леандро Фернандес
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.drk.com.ar/daphne.php*

Компактная замена диспетчеру задач. Интерфейс программы довольно скуп, но вся необходимая информация есть: загрузка процессора, использование оперативной памяти, время работы системы. Главное предназначение **Daphne** — убивать ненужные процессы. Приятным бонусом идет выключение компьютера по расписанию, нужно только указать дату и время.

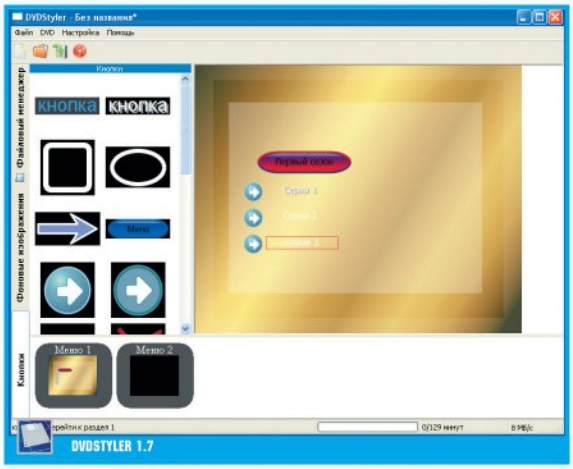
Рейтинг: 7

DVDFAB 5.3
Разработчик: Fengtao Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,99 или $49,99 (в зависимости от версии)
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.dvdfab.net*

DVDFab пригодится для копирования вашей коллекции фильмов на жесткий диск или DVD-болванки. Диски можно копировать полностью (со всеми меню и дополнительными материалами) или же частично. Например, только основной фильм с нужными аудиодорожками и субтитрами. Программа умеет сжимать кино, чтобы оно влезло на однослой-



DAPHNE 1.4



DVDSTYLER 1.7

FRESH DIAGNOSE 8.05

ный диск, а если портить качество не хочется — может порезать его на кусочки и уже в таком виде записать на два DVD или несколько CD. Для любителей смотреть фильмы на мобильниках, плеерах и PSP специально предусмотрена возможность конвертирования фильмов в подходящие форматы. Удобно, а главное — без лишней мороки.

Рейтинг: 8

DVDSTYLER 1.7

Разработчик: Алекс Туринг
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dvdstyler.de***

DVDStyler — это своеобразный довесок к DVDFab. Нужен он для того, чтобы создавать простые, но функциональные меню для DVD. Больших познаний для этого не требуется: выбираем видеофайлы, ставим какой-нибудь цветастый фон и распределяем по периметру экрана кнопки быстрого доступа к эпизодам.

Рейтинг: 7

EASEUS PARTITION MANAGER HOME EDITION 3.5

Разработчик: Easeus
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.partition-tool.com***

Бесплатная альтернатива платной программе **Paragon Partition Manager** (см. предыдущий номер «Игромании») для работы с жесткими дисками. **EASEUS Partition Manager** умеет создавать, удалять и объединять разделы, изменять их объем, форматировать диски в разные файловые системы и копировать данные с одного HDD на другой. Также можно поставить пароль на доступ к винчестеру или скрыть часть его содержимого от любопытных глаз.

Рейтинг: 9

FREE WINDOW REGISTRY REPAIR 2.0

Разработчик: RegSofts
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.regsofts.com***

Реестр Windows и связанные с ним проблемы — тема настолько больная, что **Microsoft** даже как-то выражала желание от него избавиться. Но паровоз уже ушел. Слишком многим программам реестр жизненно необходим. Правда, захламляется он с какой-то невообразимой скоростью и тормозит работу системы. **Free Window Registry Repair** поможет исправить распространенные ошибки реестра, связанные со ссылками на несуществующие файлы и программы. Перед удалением ключей утилита делает их резервную копию, так что в случае чего можно будет вернуть все на круги своя.

Рейтинг: 8

FRESH DIAGNOSE 8.0

Разработчик: FreshDevices
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.freshdevices.com/freshdiag.html***

Очень удобная программа, анализирующая начинку компьютера. Детальный отчет о состоянии железа можно тут же распечатать и пойти мериться гигагерцами с друзьями. Помимо сухой информации, можно устроить тестирование различных компонентов компьютера (жесткий диск, процессор, память и т.д.) и сравнить производительность вашего PC с другими конфигурациями.

Если к **Fresh Diagnose** у нас претензий нет, то вот к русификации утилиты — имеются. На каждом шагу тут встречаются термины «Освежите», «Политики системы» и даже «Тайник интернета». В общем, видна работа машинного переводчика, так что лучше ставить английскую версию.

Рейтинг: 9

GOSCREEN 5.6

Разработчик: Андрей Гурьянов
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $28
Способ оплаты: кредитная карта, TrialPay, банковский перевод
Сайт: ***www.goscreen.info***

Зачастую на экране компьютера возникает столько открытых окон, что в них становится сложно ориентироваться. В этом случае вам поможет **goScreen**: программа создает несколько виртуальных рабочих столов. Переключаться между экранами можно либо при помощи горячих клавиш, либо используя компактную панельку с цифрами.

Рейтинг: 8

MEDIAINFO 0.7

Разработчик: MediaInfo
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mediainfo.sourceforge.net***

Программа **MediaInfo** знает об аудио и видео все, что только может вам понадобиться. Утилита пригодится в двух случаях. Во-первых, если у вас что-то никак не воспроизводится, она укажет, чем сжато это что-то, и направит вас на сайт, где можно скачать подходящий декодер. Во-вторых, она представит всю техническую информацию о файле (частота кадров, разрешение, соотношение сторон и другие детали), что крайне полезно при конвертировании из одного формата в другой. При желании всю информацию можно сохранить в текстовом или HTML-файле.

Рейтинг: 7

SUMO 2.5

Разработчик: KC Softwares
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.kcsoftwares.com/?sumo***

Вручную следить за обновлениями программ — дело довольно муторное. Особенно если софта на компьютере много. **SUMo** берет на себя эту обязанность. На старте она просканирует систему, распознает знакомые ей приложения (их очень много) и тут же отправится на поиски обновлений. Если вышло что-то свеженькое, то вам моментально выдадут ссылку на скачивание апдейта. Программу можно поставить в автозагрузку и включить поиск обновлений сразу после запуска операционки.

Рейтинг: 8

TUNEUP UTILITIES 2009

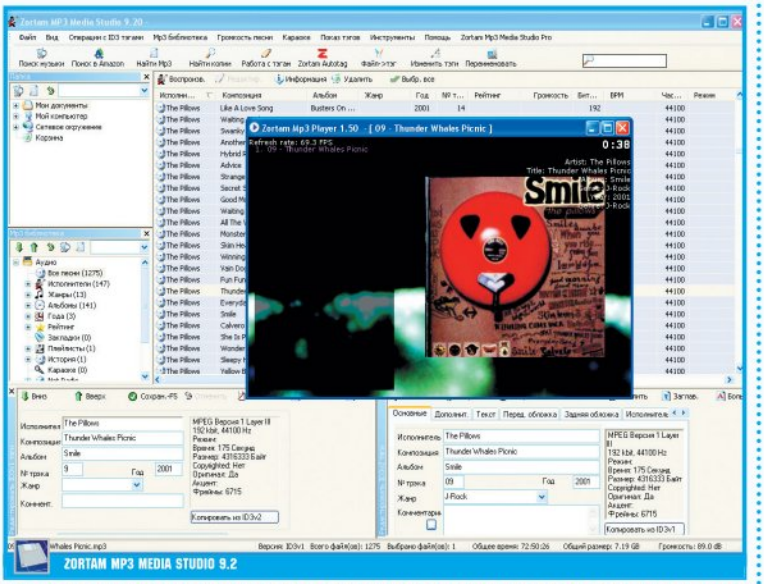
Разработчик: TuneUp Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.tune-up.com***

TuneUp Utilities 2009 вобрала в себя целый ворох программ для оптимизации системы. В ее состав входят не только чистилки реестра, мусорных файлов и редактор автозагрузки, но и утилиты для дефрагментации жестких дисков, восстановления удаленных данных и ускорения работы компьютера. Любители прекрасного могут даже навести при помощи TuneUp Utilities красоту на рабочем столе и в «Проводнике»: сменить иконки, курсоры, загрузочный экран, настроить стартовое меню.

Рейтинг: 9

ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 9.2

Разработчик: Zortam
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $21,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.zortam.com***



ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 9.2

С одной стороны, **Zortam MP3 Media Studio** — довольно приятный на вид органайзер MP3-коллекции. Здесь есть сортировка файлов по исполнителям, альбомам, жанрам и годам, присутствует хороший CD-риппер, неплохой плеер и редактор ID3-тегов, собирающий информацию из онлайновой базы данных CDDB (более семи с половиной миллионов альбомов). Помимо этого, программа может выравнивать громкость треков, удалять дубликаты файлов и конвертировать MP3 в WAV для последующей записи в виде аудиодиска.

С другой стороны, буквально сразу же после установки Zortam MP3 Media Studio настоятельно (очень настоятельно) предложит вам приобрести полную версию программы. На ознакомление дается жалких четыре дня, после чего функционал заметно снижается. Скажем, переименования файлов на основе информации, хранящейся в ID3-тегах, вам уже не видать. Не критично, но неприятно.

Рейтинг: 8

WILDBIT VIEWER 5.4

Разработчик: WildBit Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.wildbit-soft.fi

WildBit Viewer — это не только быстро работающий просмотрщик картинок, но и целая графическая кузница. В программу вшит мощный графический редактор, в котором очень удобно редактировать фотографии, и даже утилита для снятия скриншотов (умеет снимать не только весь экран, но и отдельные его области). Выбранные картинки легким движением руки превращаются в эффектное слайд-шоу и сортируются по дате и размеру. Наконец, с WildBit Viewer могут работать несколько человек (по очереди), не мешая друг другу. Для этого нужно создать несколько профилей, и у каждого из них будет собственный альбом.

Рейтинг: 8

WISE DISK CLEANER 4.3

Разработчик: WiseCleaner
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.wisecleaner.com*

Если у вас на жестком диске закончилось свободное место, не расстраивайтесь: почти наверняка с харда удастся безболезненно удалить парочку-другую гигабайт. Правда, вручную это делать долго, да еще надо знать, где искать. Поэтому лучше доверить это дело профессиональной мусороуборочной машине — **Wise Disk Cleaner**. Программа вычистит самые темные и грязные уголки жесткого диска от временных и неиспользуемых файлов, по пути удалив историю посещений браузера и Cookie (при вашем на то желании). Также она может очистить весь жесткий диск, если вы, например, собрались от него избавиться и боитесь, что личные данные попадут в чужие руки. Ведь удаленные обычным способом файлы можно восстановить, что программа также наглядно доказывает: в ней есть соответствующий модуль.

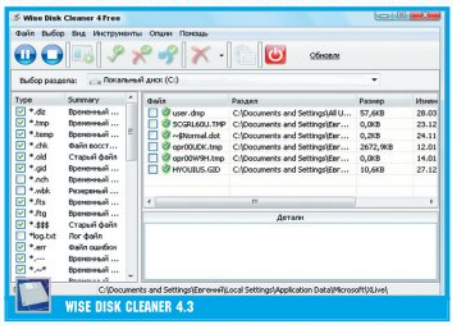
Рейтинг: 9

XION 1.0

Разработчик: r2 Studios
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.xion.r2.com.au*

Xion — маленький, но очень милый аудиоплеер. По возможностям он заметно отстает от своих более мощных собратьев вроде **foobar2000**, **iTunes** или **Winamp**. Однако для прослушивания музыки его достаточно, все популярные и даже некоторые экзотические форматы поддерживаются. А вот чем плеер действительно выделяется среди конкурентов, так это очень легкой системой создания скинов. Никаких скриптов, вся информация получается из названия слоев фотошопского файла. Как результат, для плеера существует более полутысячи шкурок, самые красивые из которых поджидают вас на нашем DVD.

Рейтинг: 8


WISE DISK CLEANER 4.3

XION 1.0

СОФТ НА DVD

Все программы, описание которых вы видите на этих четырех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе «**Софтверный набор**». Там же вы найдете наш «**Игроманский стандарт**»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced Windows-Care**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **RivaTuner**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

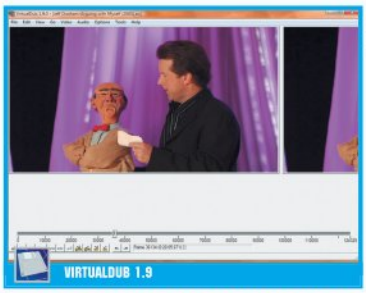
Если вам есть что предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

Ищите на DVD

САМ СЕБЕ СПИЛБЕРГ

Видеокамеры, некогда стоившие баснословных денег, сейчас доступны всем и каждому по приемлемой цене. Видео сейчас можно снимать даже на мобильник, и в приемлемом качестве. Однако всегда хочется видеть отснятый материал не в виде разрозненных файлов, а в форме красиво смонтированного ролика. И тут нам на помощь приходят видеоредакторы.

SONY VEGAS PRO 9.0


VIRTUALDUB 1.9

SONY VEGAS PRO 9.0
Разработчик: Sony Creative Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $584,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.sonycreativesoftware.com/vegaspro***

Большая программа, лишь чуть-чуть недотягивающая до профессионального уровня. С ее помощью из обычного домашнего видео можно делать очень интересные ролики. Инструментарий для нелинейного монтажа — есть. Работа с SD-, DV- или HDV-камерами поддерживается. Спецэффектов и фильтров — более двухсот. Сведение звуковых дорожек и добавление аудиоэффектов в **Sony Vegas Pro** — вообще одно удовольствие. Словом, почувствовать себя на минутку в режиссерском кресле по силам каждому. Главное, не убегайте без оглядки, когда столкнетесь с огромными меню и тучей функций. Программа заслужила хорошую репутацию как раз тем, что в ней не слишком сложно разобраться, даже если вы раньше никогда монтажом не занимались.

Рейтинг: 10

COREL VIDEOSTUDIO X2 12
Разработчик: Corel
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $99,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.corel.com***

Вариант подешевле, чем **Sony Vegas Pro**, но для непрофессионалов функций здесь более чем достаточно. Разве что работа с аудио ограничена лишь корректировкой тайминга и простыми манипуляциями вроде вырезать/вставить. Плюс программа более дружелюбна к неподкованному человеку. Она проведет вас за ручку по всем этапам редактирования, подсказывая на каждом шагу, что и как нужно сделать. **Corel VideoStudio X2** неплохо справляется с HD-видео, умеет добавлять спецэффекты и кодировать видео в H.264. И еще — тут есть несложный графический редактор, позволяющий добавлять в ролик картинки, созданные вами, скажем, в «Фотошопе».

Рейтинг: 9

VIRTUALDUB 1.9
Разработчик: Эвери Ли
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.virtualdub.org***

VirtualDub, наверное, самый известный из бесплатных видеоредакторов. Тягаться с вышестоящими коллегами по цеху ему не по силам — не тот масштаб. Да и что вы хотите от программы в 1,5 Мб весом? Собственно, она больше подойдет для быстрого редактирования, добавления или вырезания кусков из видео, наложения простых фильтров, захвата видео и прочих незатейливых задач. Понимает она наиболее популярные контейнеры, оставляя всякие MKV и TS за бортом. Чудесно проявляет себя в роли конвертера видео, замечательно работает с AVI.

Рейтинг: 8

AVITRICKS CLASSIC 1.6
Разработчик: Bobyte Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.bobyte.com***

AviTricks Classic умеет работать только с форматом AVI. По числу функций эта программка немножко уступает **VirtualDub**, но вот фильтров и разномастных эффектов тут значительно больше. Различные фильтры можно смешивать или накладывать друг на друга одновременно. Причем результат виден сразу же — в окошке с превью.

Рейтинг: 7

MEDIACODER 0.7
Разработчик: Стенли Хуанг
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mediacoder.sourceforge.net***

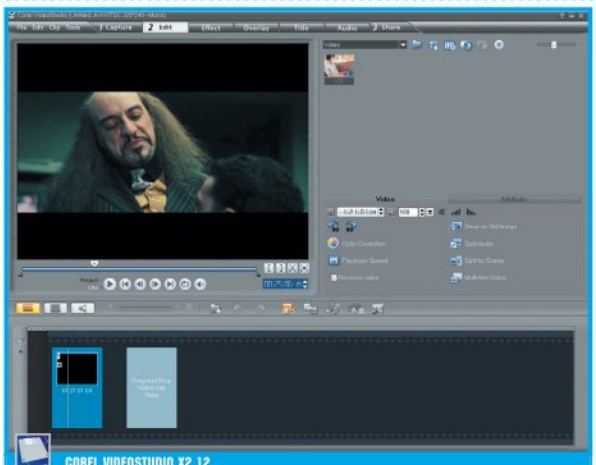
MediaCoder — это не совсем видеоредактор, главная область его применения — конвертирование видео практически во все известные форматы, включая AVI, MPEG1/2/4, QuickTime, WMV/ASF, RealMedia, MP4 и Matroska. Дружит программа и с аудио — MP3, OGG/Vorbis, AAC, MusePack, WMA и так далее. Вдобавок MediaCoder быстро делает рипы с CD или DVD, а также легко выдирает звуковые дорожки из видеофайлов.

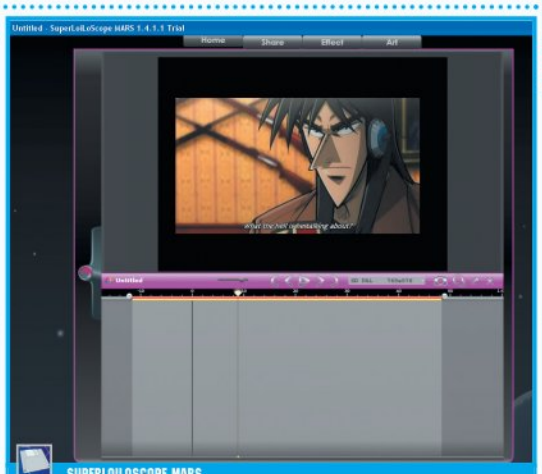
Рейтинг: 9

SUPERLOILOSCOPE MARS 1.4
Разработчик: LoiLo
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: $59
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.loilo.tv***

SuperLoiLoScope MARS заточен под работу с HD-видео, снятым на камеру или мобильный телефон. Редактировать прекрасные мгновения можно, просто подключив камеру к компьютеру, — оригинальному ролику программа все равно не навредит, если вы не подтвердите все правки. Когда закончите редактирование, видео можно сразу опубликовать на **YouTube** или скопировать на какой-нибудь носитель.

Рейтинг: 8

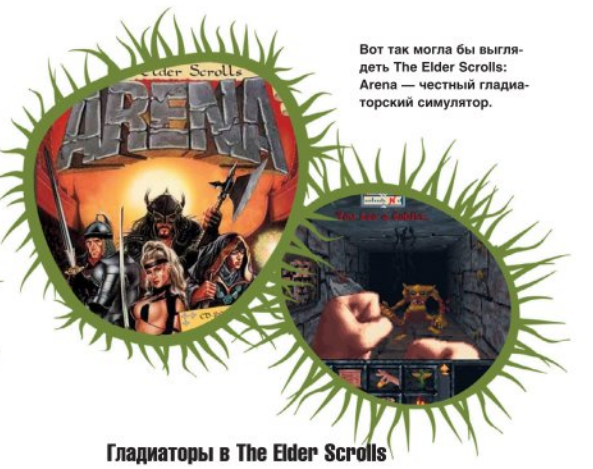

COREL VIDEOSTUDIO X2 12


SUPERLOILOSCOPE MARS

Александр Башкиров

ИГРОВАЯ ЭВОЛЮЦИОНИСТИКА

Все знают, что на создание Pac-Man Тору Иватани вдохновил недоеденный кусок пиццы. А чем вдохновлялся, к примеру, разработчик Devil May Cry? Кто такая Лаура Круз и когда вышла пошаговая Diablo? Существовала ли когда-нибудь Super Mario 128? Что, если бы у Уилла Райта не сгорел дом? «Игромания» выяснила, откуда взялись и как эволюционировали самые известные игровые серии.



Вот так могла бы выглядеть The Elder Scrolls: Arena — честный гладиаторский симулятор.

Command & Conquer Fantasy

Если хорошенько сощуриться и включить фантазию, на этих картинках можно увидеть драконов.

Пятнадцать лет назад West-wood Studios чуть было не сделала **Command & Conquer** и **Dune 2** в фэнтези-сеттинге. Это было вполне логично, потому что варвары и волшебники были куда ближе **West-wood Studios**, чем научная фантастика: карьера студии началась с **Eye of the Beholder**, компьютерной адаптации настольной ролевой игры Dungeons & Dragons, затем были квесты **Legend of Kyrandia** и ролевые игры **Lands of Lore**. Даже в оригинальном прототипе Dune 2 нашлось место колдунам и средневековым замкам — лицензия на книги Фрэнка Герберта появилась потом, по настоянию издателя Virgin Interactive.

В случае с Command & Conquer (обратите внимание, до чего нейтральное и универсальное название) «помогла» отгремевшая война в Ираке: основатель Westwood Бретт Сперри решил, что боевые действия в параллельной вселенной — отличный сеттинг. Здоровый футуризм просочился в игру из книг все того же Герберта, а тибериум добавили практически случайно: идею взяли из фильма The Monolith Monsters (1957), где рассказывалось про упавший на Землю метеорит с хищными инопланетными кристаллами.

Гладиаторы в The Elder Scrolls

Звучит очень странно, но **The Elder Scrolls: Arena** начала свое существование не как ролевая игра, а как симулятор гладиаторских сражений. В начале 90-х Bethesda Softworks специализировалась в основном на спортивных играх, и ее новый проект назывался просто Arena. Команду гладиаторов отправляли в путешествие по Империи, по пути она сражалась на стадионах, а в конце концов добиралась до столицы и зарабатывала чемпионский титул.

Но по мере развития проекта разработчики (молодые Тодд Ховард и Тед Петерсон) все больше увлекались сайдквестами, которые гладиаторы выполняли по дороге, и все меньше — собственно системой турниров. В результате они сначала решили симулировать не только арены, но и города целиком, потом — еще и подземелья за пределами городов, потом отказались от идеи путешествующей команды (решили, что она плохо вяжется с видом от первого лица)... В итоге от оригинального гладиаторского симулятора в The Elder Scrolls осталось только слово Arena, которое фигурировало во всех рекламных материалах и которое к релизу игры в 94-м было уже поздно убирать из названия.

Если бы не прокравшийся в Onimusha: Warlords баг с удержанием врагов в воздухе (первая картинка), то Devil May Cry мы бы, скорее всего, никогда не увидели.

Resident Evil и Devil May Cry

На сайте ***PlayStation Museum.org*** в разделе «Кладбище видеоигр» (Gaming Graveyard) можно узнать много интересного о несостоявшихся играх **Capcom**. Так, после успеха первой серии **Resident Evil** в 1996-м компания собралась выпускать сиквел. В январе 1998-го действительно вышла **Resident Evil 2**, но она существенно отличалась от оригинального прототипа, сегодня более известного как **Resident Evil 1.5** или **Resident Evil 2 Prototype**.

Помимо Леона Кеннеди в куда более дурацкой униформе, в прототипе засветилась Эльза Уокер, девятнадцатилетняя блондинка в мотоциклетном комбинезоне. В RE2 ее, конечно же, поменяли на Клэр Редфилд. Ну и полицейский участок в прототипе был скучный: сплошной бетон, одинаковые офисные помещения, решетки и вентиляторы (в RE2 архитектура участка стала куда более разнообразной). Создатель серии Синджи Миками, совсем недавно (на тот момент) повышенный из дизайнеров в продюсеры, остался очень недоволен развитием проекта и, когда игра уже была готова на 80%, приказал перекроить все заново. Теперь от RE 1.5 остался только десяток картинок, которые Capcom показывала прессе на Tokyo Game Show 1996 года, да ролики, которые можно посмотреть на **YouTube**, набрав в строке поиска «Resident Evil 1.5» или «Biohazard 1.5».

В 1998 году, закончив Resident Evil 2, Capcom начала работу над следующей игрой в серии — ее собирались выпускать на новой консоли PlayStation 2, а разработку поручили режиссеру RE2 Хидеки Камие и его команде Team Little Devil. Камия хотел, чтобы вся игра происходила в огромном замке, и даже ездил в Испанию осматривать местные крепости. Но прототип забраковали: уж слишком много экшена было в нем для игры-хоррора, и серия двинулась на платформы следующего поколения иным путем, через **Resident Evil: Code Veronica**.

Однако с идеей про замок Камие расставаться было жалко. Как раз в это время он занимался тестированием **Onimusha: Warlords** — первой серии франчайза Onimusha, история которого тоже далеко не безоблачна (оригинальная игра разрабатывалась для первой PlayStation и была наполовину закончена, когда разработку приостановили, а игру пересадили на PS2). Камия обнаружил в Onimusha интересный баг: непрерывно нанося удары мечом, врагами можно было жонглировать в воздухе. Ход мысли разработчика отсюда и до финальной версии **Devil May Cry** проследить нетрудно...

Нашествие Соников

В девяностых Sega успела принять множество спорных решений — от выпуска дополнительных блоков к консоли Sega Genesis (Sega CD и Sega 32X) до попытки перевести Соника в три измерения.

В 1993 году Юдзи Нака, один из создателей знаменитого ежа, и его Sonic Team работали над смело задуманным, беспрецедентно длинным и сложным платформером под рабочим названием **Sonic 3**, но не успевали сдать его в срок, к февралю 94-го. Более того, производство картриджей, на которые влезла бы вся гигантская игра целиком, обошлось бы компании слишком дорого. В результате проект решили разбить на две части: **Sonic the Hedgehog 3** и **Sonic & Knuckles**.

Любовь Sega ко всяческим навесам на консоли привела к изобретению совершенно безумной технологии. В картридж с Sonic & Knuckles можно было вставить картридж с Sonic the Hedgehog 3 (или даже Sonic the Hedgehog 2) и играть в более раннюю версию Соника — за красную ехидну Наклса. Таким замысловатым способом разработчики надеялись задобрить публику, фактически купившую половину игры.

Последней игрой про Соника для консоли Genesis должна была стать некая **Sonic Crackers**. Официально она так никогда и не вышла за стадию бета-версии, собранной из нескольких наспех склепанных уровней, но многие материалы прототипа вошли в **Knuckles' Chaotix**, выпущенную на Sega 32X.

В двухтысячных появились ROM'ы Sonic Crackers: там Соник и лисенок Майлз соединены эластичной резинкой — если один из героев падает с платформы, другой может вытянуть его обратно. Кроме того, натянув резинку, партнера можно как из рогатки запустить на труднодостижимые участки уровня. На Sonic Crackers вы можете посмотреть своими глазами: достаточно обзавестись эмулятором Genesis и скачать ROM, скажем, отсюда: ***http://info.sonicretro.org/Sonic_Crackers***.

Злополучные Sonic 3 и Sonic & Knuckles — до сих пор самые лучшие игры (игра?) в истории компании.

В Super Mario Galaxy (снизу) из Mario 128 пришла концепция небольших круглых уровней. А вот Super Mario Sunshine (слева) действительно не имеет с прототипом ничего общего.

В поисках Super Mario 128

Во второй половине 90-х грандиозное противостояние Nintendo и Sega и их персонажей-талисманов Марио и Соника близилось к концу.

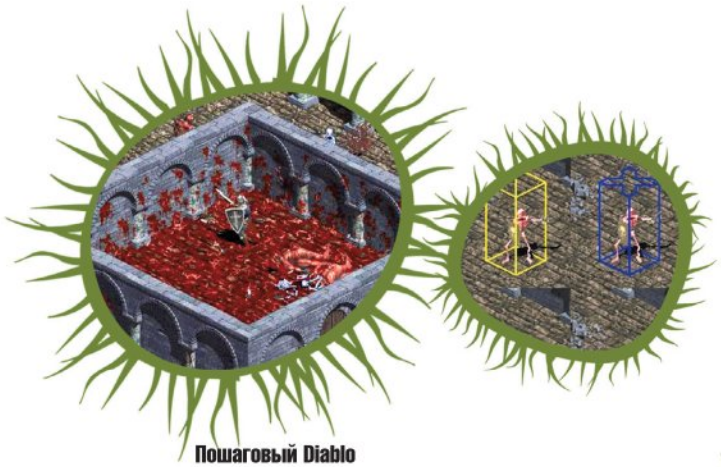
В 1996 году вышел (и пользовался сокрушительным успехом) **Super Mario 64** — и уже в январе 1997-го создатель Super Mario Brothers Сигеру Миямото рассказал журналу Nintendo Power, что в разработке находится сиквел, который, возможно, будет называться **Super Mario 128**. С тех пор вышло как минимум два полноценных сиквела Super Mario 64 — **Super Mario Sunshine** на GameCube и **Super Mario Galaxy** на Wii, — но, по словам Миямото, ни один из них не является Mario 128!

Единственный ролик игры показывали в августе 2000 года на выставке SpaceWorld, в то время регулярно устраиваемой Nintendo в Токио и Киото. Собственно, это была даже не демоверсия игры, а демонстрация технических возможностей новой консоли GameCube. Ролик можно посмотреть на YouTube по ключевым словам «Super Mario 128 demo»: сначала показывается изображение гигантского плоского Марио, выложенного из множества коробок, потом из каждой коробки вылезает по маленькому трехмерному Марио, их становится все больше и больше (демонстрируются возможности рендеринга), пока общее количество сантехников на экране не достигает ста двадцати восьми. Сто двадцать восемь Марио деловито скатывают друг друга в пропасть (демонстрируются возможности физического движка), потом Миямото показывает фокусы с наложением освещения и морфингом, начинает всячески трясти и вращать гигантскую тарелку, на которой все эти человечки находятся... Материала хватило бы на десяток умных и интересных игр — и это не считая последнего аккорда, когда «тарелка» превращается в диск и укладывается в гигантский GameCube.

В итоге в июле 2002 года вышла Super Mario Sunshine: Миямото объяснил, что Nintendo отдельно занималась разработкой игры на основе демоверсии Mario 128 и отдельно — экспериментами, которые в конечном счете оформились в Super Mario Sunshine — игру про Марио с гидроприводом. В декабре 2002 года Миямото снова подтвердил разработку Mario 128 японскому журналу Weekly Playboy; на E3 2003 игру не показывали якобы потому, что она была «чересчур инновационная» и в Nintendo боялись, что у них украдут идеи; в 2004-м все затмило объявление о разработке **The Legend of Zelda: Twilight Princess**; в 2005-м президент американского отделения Nintendo Реджинальд Физ-Эми говорил, что видел «фрагменты игры»...

В 2006-м была объявлена Nintendo Wii, и Миямото говорил, что игра Mario 128 сыграла важнейшую роль в формировании концепции новой консоли. А когда объявили Super Mario Galaxy, рассказывал, что это самостоятельный проект от создателей **Donkey Kong Jungle Beat** и никакого отношения к неуловимому Super Mario 128, вот уже десять лет находящемуся в разработке, он не имеет.

Финал у истории неожиданный. В 2007 году на GDC Миямото официально заявил, что Mario 128 так никогда и не вышла за рамки технической демоверсии для GameCube. Но концепция управления множеством трехмерных персонажей подтолкнула Миямото к разработке **Pikmin** (теперь это отдельный сериал на GameCube и Wii), идеи сферических уровней была использована в Super Mario Galaxy и Twilight Princess, а физике нашли применение в **Metroid Prime**.



В оригинальном Diablo хоть и была графика, но не нужно было торопливо клацать мышкой: предлагалось спокойно двигать по экрану трехмерную рамочку.

Пошаговый Diablo

Увидев фразу «пошаговый Diablo», вы, вероятно, подумали, что речь идет о плохом эпизоде «Сумеречной зоны» или комиксе издательства Marvel про негативную вселенную, где все как у нас, только наоборот. А зря.

В 1994 году студия **Condor**, основанная Максом и Эрихом Шеферами и Дэвидом Бревиком, начала работу над новой RPG — **Diablo**. Концепция игры родилась у Бревика еще в школе, а развитие получила, когда в колледже он заинтересовался текстовой ролевой игрой **Angband** — усовершенствованной версией еще одной текстовой ролевой игры **Moria**. По мотивам Angband уже тогда было сделано порядка шестидесяти игр, десяток из которых популярен и по сей день, и все они — честные rogue-клоны (разновидность ролевых игр, в которых одинокий текстовый герой, охотясь за текстовыми артефактами, убивает текстового Балрога в текстовой же пещере). На руках у друзей был именно такой клон — для DOS, пошаговый и однопользовательский, со случайно генерируемыми подземельями. Графика, правда, была: изначально разработчики планировали лепить всех монстров из пластилина, а потом оцифровывать. Когда настало время искать издателя, друзья обошли десяток компаний, но им везде отказали. Наконец, Diablo принесли **Blizzard**, которая предложила «Кондору» $300 тыс. Бревик и Шеферы согласились. Они надеялись на большую сумму, но после многочисленных отказов рады были и такому повороту событий.

На смене операционной системы настоял издатель, а вот про переделку механики игры ходят разные слухи. Кто-то говорит, что перевести Diablo в реальное время Бревику предложил один из сотрудников Blizzard; кто-то утверждает, что это был совершенно посторонний человек, не работавший в компании и вообще не имевший отношения к проекту. Наконец, в одном из интервью сайту GameSpot.com Шефер сказал, что Blizzard вообще заставила «Кондор» добавить реальное время, а сами разработчики до последнего отнекивались, ссылаясь на то, что переделка отнимет много месяцев и влетит в копеечку.

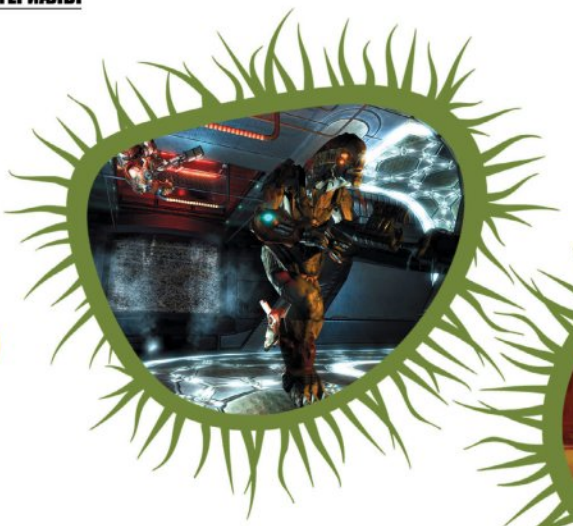
Переделка заняла три часа. Стоило Шеферу и Бревику поиграть в Diablo в реальном времени, как все вопросы были сняты. Из четырех рабочих альфа-версий Diablo пошаговой была только первая, датируемая приблизительно маем 1996-го (посмотреть скриншоты можно на сайте ***www.diablo-evolution.com***). Все модели персонажей выглядят одинаково (как Воин), нет эффектов освещения, а сквозь стены подземелья видны синие скелеты — не вошедшие в финальную версию игры монстры под названием Ice Stalker. Но главное — под пошаговые бои явно заточен интерфейс, видны характерные квадратики для перемещения персонажа и трехмерные рамочки для выделения врагов, скопированные Бревиком и Эрихом Шефером из их любимой игры **UFO: Enemy Unknown**. Эти рамочки, кстати, до сих пор можно найти в MPQ-файлах Diablo.

Оригинальные Лары Крофт с оригинальными окружностями груди и таза. Остерегайтесь подделок!

Лаура Круз и Лара Крофт

Когда в начале 1993 года британская компания **Core Design** начала разработку новой трехмерной экшен-игры, у нее не было ни названия, ни героя (ни тем более героини). Со временем выкристаллизовалось название **Tomb Raider** — решили сделать игровой клон «Индианы Джонса». Но не успели утвердить концепцию, как главного героя, мрачного мужика с хлыстом, забраковали: главный дизайнер и аниматор Тоби Гард заметил, что в вышедшем на Sega Saturn файтинге **Virtua Fighter** его коллеги играют за бойцов женского пола, а не мужского. Гард подумал, что героиня будет уместнее смотреться в игре, где акцент делается не на боях и перестрелках, а на неспешном исследовании уровней и решении головоломок, — так родилась особа южноамериканских кровей по имени Лаура Круз. Британская фамилия «Крофт» была наспех выдернута из телефонной книги, чтобы не отпугивать соотечественников, а имя «Лара» было выбрано как импонирующее американской аудитории.

В оригинале разработчики представляли себе Лару как хладнокровную охотницу за головами, всем прочим видам одежды предпочитающую камуфляж... но в процессе работы пришли к образу утонченной британской миллионерши, герцогини Аббингдонской, ведущей социально активный образ жизни. И хорошо — в камуфляже бы Крофт не пустили ни в The Sunday Telegraph, ни на обложку журнала The Face, да и Анджелина Джоли играть ее, наверное, не стала бы.



Для игры с одиннадцатилетней историей Prey — на удивление малоинтересный шутер. Особенно на фоне Portal...

Одиннадцать лет с Prey

Ни одна из вышедших на PC или консолях игр не претерпевала такого количества мучительных трансформаций, как старый добрый **Prey**, чье название наряду с **Duke Nukem Forever** наверняка знакомо каждому игроку на правах исторического анекдота. То, что игра все-таки вышла в 2006 году, малоизвестно и к делу практически не относится.

В 1995 году Prey был одним из шутеров на внутреннем движке **3D Realms**. Первым за проект взялся Том Холл, уволенный из **id Software** в 1993 году и только что закончивший продюсировать **Rise of the Triad**. Все силы были брошены на создание движка, от Холла требовалась только общая сюжетная канва: героя похищают инопланетяне, делают из него киборга и отрабатывают на бедняге различные боевые тактики. Холл проработал над игрой год, но, когда к проекту уже собирались подключить художников и дизайнеров уровней, ушел создавать Ion Storm на пару с бывшим коллегой Джоном Ромеро.

В октябре 1996 года в официальном пресс-релизе было объявлено, что команду разработчиков возглавит Пол Шутейма, ранее работавший над **MechWarrior 3** и преподававший в колледже основы литературного творчества и трехмерную анимацию. Холловскую идею про похищение пришельцами сохранили, но придумали огромный живой корабль, населенный разными расами, а главным героем сделали индейца по имени Смелый Коготь.

Появилась технология порталов и разрушаемое окружение, новый движок должен был использоваться в **Duke Nukem 5** (который планировали выпустить сразу после Duke Nukem Forever). В 1997-м и 1998-м билды игры показывали журналистам за закрытыми дверями на E3 (версию 1998 года можно посмотреть на YouTube, набрав «Prey E3 1998 Infinite MHZ Interview»).

Вторая версия Prey застопорилась по техническим причинам (главный инженер Уильям Скарборо во всем винит порталы), команда Шутеймы распалась. В ноябре 1998-го 3D Realms взяли на подмогу бывшую программистку Ion Storm Корин Ю (работавшую, в частности, над **Anachronox**). Ю занималась исключительно движком, не касаясь сюжетной части, и за год не появилось ни одного официального пресс-релиза или скриншота. В 1999-м Ю ушла, проект был заморожен, но официально не отменен, что особенно подчеркивалось в пресс-релизе. С 2001-го по 2005 год об игре почти не было слышно, и только 26 апреля 2005-го было официально объявлено, что разработкой Prey на движке id Tech 4 (и «на основе предыдущих дизайнов») занимается **Human Head Studios**. В знакомом нам виде игра вышла 11 июля 2006 года, после одиннадцати лет разработки.

Идею домашнего симулятора отвергли в Maxis еще и потому, что не представляли, как сделать реалистичное 3D-окружение на компьютерах того времени.

С точки зрения графики и цветового оформления демоверсия Halo образца 2000 года (слева) и игра Halo: Combat Evolved, вышедшая в 2001-м, мало чем отличаются.

О симах и домах

В 1991 году на густозаселенных холмах близ города Окленд, штат Калифорния, случился пожар: погибли 25 человек, сгорело 3800 зданий, от огня пострадала площадь в шесть квадратных километров. Среди прочих сгорел дотла дом Уилла Райта, основателя и главного дизайнера компании Maxis, известной своими Sim-играми про все на свете. Оправившись после случившегося, Райт занялся строительством нового дома, и во время возни с обоями ему пришло в голову сделать игру про строительство домов (это роднит Райта с Сигеру Миямото, который не может спокойно прогуляться с собакой, не придумав при этом Nintendogs, сходить в спортзал, не придумав Wii Fit, и взять в руки музыкальный инструмент, не придумав Wii Music).

Но до концепции виртуального кукольного домика было еще далеко: Райт хотел делать куда более хардкорный домостроительный симулятор с устрашающим названием **Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator**, что-то вроде SimCity на индивидуальном бытовом уровне. Райт в то время читал множество серьезных пособий по архитектуре и строительству домов, а однажды случайно обратил внимание, что профессиональные компьютерные программы по архитектуре и дизайну расходятся миллионными тиражами ежегодно. Райт смекнул, что архитекторы вряд ли проектируют дома в таком количестве. Скорее всего, людям просто нужен симулятор строителя...

К 1993 году прототип The Sims был готов, и его показали фокусной группе Maxis наряду с другими играми. Новая игра Райта оказалась единственной, которую фокусная группа отвергла единогласно. Но Райт разработку не бросил.

Долгое время первым и единственным объектом в игре был унитаз. Стены, дорожные покрытия, земля — и унитаз. Интерактивный. Райт выбрал его, потому что «унитаз — интересный объект, с ним можно по-разному взаимодействовать: мыть, закрывать-открывать, использовать по назначению...».

Поэтапно проследить генезис идеи The Sims мы не сможем: дизайн-документа не было, дневников Райт не вел. Но когда в 1995 году корпорация Electronic Arts предложила Райту продолжить разработку для EA, игру уже называли Sim Doll House. Собственные архитектурно-дизайнерские познания Райт соединил с идеями **SimAnt**, на первый план вышли не сами дома, а люди в них, фокус игры сместился со строительства на социализацию. В 1997 году название игры поменяли с очередного рабочего (Project X) на The Sims — так назывались жители виртуальных мегаполисов SimCity, безымянные муравьи, которых Райт в припадке своей обычной гениальности сделал главными героями новой игры.

RTS Halo

Не многие помнят, что **Halo** началась как стратегия в реальном времени для PC и Mac: **Bungie Studios** выпускали серию **Myth**, очень увлекались жанром RTS и делали, собственно, Myth в научно-фантастическом исполнении. На знакомых холмах мельтешили человечки в доспехах, ездили танки и багги...

В 99-м ранний билд показывали журналистам на E3 — в атмосфере строжайшей секретности, заставив подписать бумагу о неразглашении, — а уже на следующей E3 выкатили ролик, в котором Halo превратилась в шутер от третьего лица (ищите на YouTube по запросу «Halo E3 2000 Trailer»). Земные солдаты там атакуют многоуровневые подземелья пришельцев, попадают в засаду, а в конце появляется Мастер Чиф и протыкает врага плазменным мечом. Интересно, что в демоверсии были большие травоядные динозавры и маленькие тираннозаврики, которых давили бравые ребята на джипе. Впоследствии всю фауну убрали, чтобы она «не отвлекала от борьбы с инопланетными захватчиками».

А в июне 2000-го Microsoft купила Bungie Studios, и Halo стала эксклюзивной игрой для Xbox — разработчики переписали весь движок, немного поменяли графический стиль и превратили ее в шутер от первого лица с упором на мультиплеер.

Александр Башкиров

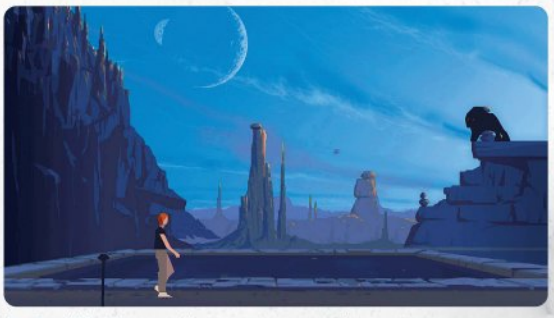
Ушли и не вернулись

Игры, как и любое увлечение, могут исчезнуть из жизни так же внезапно, как и когда-то появились. В том числе из жизни тех, кто эти игры делает. Кто-то становится миллионером, кто-то попадает под сокращение, кто-то уходит в нейробиологи, кто-то возвращается к работе с Playboy. «Игромания» составила список самых памятных нам разработчиков, которые покинули игровую индустрию и вряд ли когда-нибудь в нее вернутся.

Эрик Чахи

Автор Another World и Heart of Darkness. Ушел из игр в 1998-м.

Годы жизни в игровой индустрии: 1983-1998, 2006
Причины ухода: Увлекся фотографией и вулканологией
Шансы на возвращение: 25%



Another World: каждый программист втайне мечтает, чтобы его ударило молнией и перенесло в иной мир!

Эрик Чахи — французский разработчик, в начале девяностых сделавший **Another World**. Хотя формально Чахи числился сотрудником **Delphine Software International** (DSI), игрой он занимался практически в одиночку и жил на авторские гонорары, полученные с более раннего проекта **Future Wars**. К другим играм DSI Чахи не прикасался — он до сих пор очень обижается, когда его принимают за разработчика **Flashback**, хоть это одна из лучших французских игр.

Программированию Эрик научился сам, а когда писал сценарий, вдохновлялся любимыми книжками — «Хрониками Дюны» и «Песнями Гипериона». В основу художественного оформления игры легли работы Ричарда Корбена, комиксиста журнала Heavy Metal (Ричард специализировался на историях о простом нерде, попавшем в иной мир) и известного фэнтези-иллюстратора Фрэнка Фразетты.

Продажи Another World зашкалили за миллион копий, Чахи ушел из Delphine Software, основал собственную компанию **Amazing Studio** и взялся за еще более амбициозный проект — **Heart of Darkness**. Разработка тянулась шесть лет, а когда игра все-таки вышла, ее хоть и признали неплохой, но дружно обругали за быстрое прохождение и низкое для 1998 года разрешение. Совершенно измученный Чахи на восемь лет покинул игровую индустрию — путешествовал, занимался абстрактной живописью, звуковым программированием и фотографировал вулканы.

В апреле 2006 года появился ремейк Another World для Windows XP с улучшенной графикой, который до сих пор можно скачать по адресу ***www.anotherworld.fr*** за $8,99. Зная о нынешних интересах создателя, вряд ли стоит удивляться разбросанным по страничке ссылкам на сайты ***www.volcans.info*** и ***www.peuples-volcans.com***, посвященные разным вулканологическим делам.

В марте 2007-го Чахи дал понять, что носится с идеей новой стратегической игры («Мои источники вдохновения — пончики, космос, спайс и телепортация!»). Наученный горьким опытом Heart of Darkness, разработчик отказывается рассказывать подробности, пока не найдет издателя и не узнает дату релиза.

Эл Лоуи

Ходячий архетип неунывающего разработчика-лузера. Эл — автор Leisure Suit Larry и других прекрасных квестов — уволен в 1999-м, пытается найти себя до сих пор.

Годы жизни в игровой индустрии: 1982-1999, 2004-2006
Причины ухода: Фактически отправлен на пенсию, так как не мог разрабатывать «нужные» игры
Шансы на возвращение: 5%

Эл Лоуи (иногда — Эл Лоу) — приятнейший человек, весельчак, музыкант, с 13 лет профессионально играющий на саксофоне. Программист **King's Quest 3** и **Police Quest**, дизайнер **Torin's Passage** и **Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist**, композитор многих игр **Sierra On-Line**... и это не говоря о популярнейшей серии **Leisure Suit Larry** — умной и меланхоличной комедии положений, которую многие (в том числе изготовители бездарных сиквелов) почему-то принимают за серию похабных квестов в стиле Бивиса и Баттхеда. В 1999 году создатель Ларри Лаффера был уволен из компании Sierra, с которой сотрудничал в течение 16 лет. Причин тому множество: Sierra теряла деньги, бюджеты игр росли, эра плоских квестов закончилась, а эра трехмерных адвенчур никак не начиналась. Лоуи хотел делать Leisure Suit Larry 8 (хотя, по сути, это должна была быть седьмая часть франчайза) в трех измерениях, руководство Sierra никак не соглашалось, а когда все-таки согласилось, денег на проект уже не было... Оставив компанию, Лоуи «наслаждался

Leisure Suit Larry — игра феминистическая. Создателям LSL: Magna Cum Laude или LSL: Box Office Bust, разработанных без участия Лоуи, никогда не понять, что главный — не Ларри, а окружающие его женщины.

давно заслуженным отдыхом»: играл в гольф, строил игрушечную железную дорогу, занимался благотворительностью и основал сайт ***www.allowe.com***, где теперь собирает «лучшие шутки интернета».

[Эл Лоуи] За годы работы в игровой индустрии у меня накопилась масса шуток, которые не вошли ни в одну из моих игр. Игроки знали, что я люблю юмор сам по себе, постоянно присылали мне шутки и просто забавные истории — и мне хотелось поделиться накопленным с другими людьми. Так все и началось — я не был уверен, зачем мне этот сайт нужен и во что он превратится в дальнейшем... Сайт как бы рос сам собой, это отражение моей личности: он очень эклектичный, там масса самых разных шуток — начиная с классических анекдотов и заканчивая видео и смешными фотографиями. От остальных юмористических ресурсов мой сайт отличается тем, что я там — редактор, я выкладываю далеко не все шутки из тех, что мне присылают. На сайт попадает хорошо если один процент присланного... а то и меньше!

[Игромания] Но сейчас у нас есть смешные видео на **YouTube**, народное творчество на ***bash.org***... Не кажется ли вам, что ваш сайт несколько старомоден на фоне новой волны интернет-юмора?

[Эл Лоуи] Ну, мне кажется, в мире есть место для всех видов юмора. Те остальные 99% шуток, что мне присылают... ведь кому-то же они показались удачными! Я стараюсь задавать определенный уровень качества, шутить беззлобно и не пошло. Я не чужд грубоватых шуток, но в то же время не признаю расистские или откровенно порнографические анекдоты. Их на моем сайте нет.

Лоуи считает себя «полупрофессиональным юмористом», выкладывает смешные фотографии, составляет почтовые рассылки с шутками из разряда «Дети на переднем сиденье приводят к несчастным случаям на дороге. Несчастные случаи на заднем сиденье приводят к появлению детей!» (из подборки CyberJoke 3000) и делится игровой мудростью с начинающими разработчиками — на его сайте можно найти дизайн-документы пятой, шестой и седьмой частей Leisure Suit Larry.

[Игромания] Читая вашу рассылку CyberJoke 3000, мы обратили внимание, что вы не просто шутите, а общаетесь с читателями — перед шутками идут короткие заметки, ссылки на видео...

[Эл Лоуи] Это верно. Вначале я ничего такого не планировал, но у меня много свободного времени, я провожу его в интернете и люблю делиться найденным с другими людьми. Сейчас мне присылают массу ссылок, советуют зайти на тот или иной сайт... Мне очень интересно копаться на новых сайтах и находить новые шутки. Вообще, я всегда мечтал стать профессиональным комиком и выступать на сцене, но слишком стеснялся. Интернет позволяет мне шутить в свое удовольствие, спрятавшись за монитором.

За всем этим весельем кроется довольно грустная история: до 2006 года Лоуи пытался запустить новый игровой франчайз **Sam Suede** (первая игра серии — Sam Suede: Undercover Exposure) и даже основал компанию **iBase Entertainment**, но так и не смог найти издателя. Игру пришлось отменить, а компанию — закрыть. Сейчас Лоуи уже 63 и, по его собственному признанию, он очень сомневается, что когда-либо попробует вернуться в игровую индустрию еще раз.

[Эл Лоуи] Над «Сэмом» мы начали работу в 2004 году — и развалились в 2006-м. По жанру игра была экшеном с комедийными элементами... и я очень горжусь этой разработкой. Мы пытались сделать не просто консольный экшен, а умную игру-пародию (в то время никто больше над такими проектами не работал). Это был экшен в стиле **Metal Gear Solid**, там нужно было драться и прятаться от охранников... Но в то же время движения и способности у персонажа были очень забавные, там была масса смешных моментов.

[Игромания] Ага, когда Сэм подкрадывался к охраннику и натягивал ему трусы на голову...

[Эл Лоуи] Точно, точно... Но вообще это была серьезная стелс-игра с самыми настоящими разветвленными диалогами. Сэм был детективом (точнее, сыщиком-любителем) и вел беседы с подозреваемыми, которые здорово смахивали на персонажей из игр серии Leisure Suit Larry. Красивые женщины, всякие темные личности... Все это позволяло мне, как разработчику, делать первоклассные юмористические диалоги — смешные и неожиданные вопросы, нестандартные ответы на них... Диалогами Sam Suede напоминал квест, но во всем остальном это была совсем другая игра. Поскольку меня знают как квестового разработчика, издатели ждали от нас квеста — и в конечном счете пришли к выводу, что разработанная нами игра другого жанра просто не будет продаваться.

[Игромания] Проект закрыли из-за перерасхода бюджета?

[Эл Лоуи] Да, нам было очень трудно найти средства на производство игры AAA-класса. Мы думали, что на те деньги, что у нас имелись, мы сможем разработать прототип, показать его издателям и получить деньги на завершение проекта. Но нам крайне не повезло. Во-первых, мы начали работу над Sam Suede слишком поздно — у нас была графика низкого разрешения, под Xbox и PS2, а тогда уже появилось новое поколение консолей. Когда мы закончили прототип и привезли его на E3, вокруг были игры для PS3 и Xbox 360. Мы с ужасом поняли, до чего убого и старомодно выглядит Sam Suede на фоне современных проектов. Нам пришлось менять направление разработки, срочно делать игру в высоком разрешении... Мы рассчитывали, что бюджет увеличится в два или три раза, и были к этому готовы... но на самом деле стоимость возросла раз в шесть как минимум. Получилось слишком дорого — и мы ведь даже не стремились к фотореализму, мы хотели просто сделать мультипликационную 3D-графику высокого разрешения!

[Игромания] А что во-вторых?

[Эл Лоуи] Мы слишком рано начали разработку для Wii. Помню, когда я собирался на E3 в 2006 году, то думал, что вся выставка будет принадлежать **Sony**. А когда мы уезжали — господи, все разговоры были только о **Nintendo** и Wii, Sony и PS3 никто не вспоминал! Если бы мы знали о появлении этой консоли, то разрабатывали бы игру эксклюзивно для Wii — и, мне кажется, там Sam Suede нашел бы свою аудиторию. На Wii не такие хардкорные игроки, их меньше волнует графика... это более подходящий рынок для моего стиля разработки и дизайна.

[Игромания] Сейчас самый простой способ снижения расходов — выпуск игры эпизодами. Мы общались с Роном Гилбертом (см. ниже) — он работает над **DeathSpank**, эпизодической помесью RPG с адвенчурой... скажите, вы сами не думали об эпизодической разработке?

[Эл Лоуи] Знаете, после всего того ужаса, через который мне пришлось пройти в связи с iBase и Sam Suede, я решил больше не связываться с разработкой игр. Я вполне доволен жизнью тихого пенсионера.

Демис Хассабис

Разработчик Syndicate, Theme Park и Black & White, автор Republic: The Revolution, Evil Genius и еще пары эффектно задуманных, но нереализованных проектов.

Годы жизни в игровой индустрии: 1993-1994 и 1997-2005
Причины ухода: Устал чувствовать себя гением, прикованным к чиновничьему столу
Шансы на возвращение: 30%

Демис Хассабис — британец, шахматист-вундеркинд, игровой разработчик (специализация — программирование искусственного интеллекта), а ныне — нейробиолог с мировым именем. Событий в его жизни хватило бы на десяток фильмов типа «**Умница Уилл Хантинг**».

В шестнадцать лет рука об руку с Питером Молиньё Демис начал работать в **Bullfrog Productions** (игры **Syndicate**, **Theme Park**), но в 1994 году ушел из индустрии, чтобы продолжить обучение в Queen's College Кембриджского университета. Закончив трехгодичный курс по специальности «Информатика», в 1997-м Демис снова работал с Молиньё над **Black & White**, а через год основал **Elixir Studios** (**Republic: The Revolution**, **Evil Genius**). Но игры Elixir были встречены прохладно, и в 2005 году студия закрылась, права на франчайзы были проданы другим компаниям, а Хассабис вплотную занялся когнитивной нейробиологией.

Наверное, Evil Genius для Демиса Хассабиса — игра во многом автобиографичная: тяжело всю жизнь опережать сверстников всегда и во всем.

Его исследования вошли в десятку самых важных научных открытий 2007 года по версии престижного журнала **Science** (девятое место — между израильскими химиками, придумавшими новый катализатор для селективного синтеза первичных аминов, и канадскими программистами, придумавшими беспроигрышные шашки). Но человеческая нейробиология — только первый шаг Хассабиса на пути к осуществлению мечты всей его жизни: созданию полноценного искусственного интеллекта. О работе в Elixir талантливый ученый вспоминает с удовольствием, но считает, что игровая индустрия не может развиваться дальше, пока не будет разработан более совершенный AI... чем он в настоящий момент и занимается.

Джиллиан Боннер

Джиллиан Боннер, мисс Playboy апрель'96, игровая разработчица и звезда эроквеста Riana Rouge. Ушла из игр в 1999-м.

Годы жизни в игровой индустрии: 1996-1999
Причины ухода: Быстро потеряла интерес к играм
Шансы на возвращение: 10%

Творческая карьера Джиллиан Боннер нетипична: лос-анджелесская модель, мисс Playboy апрель'96, счастливая обладательница сногсшибательных размеров 86-60-83 и роста 167 см при весе 52 кг. С 1997 года она — игровая разработчица (скандальный эротический квест **Riana Rouge** — ее творение), с 1999-го — ведущая онлайновой колонки Virtually Gillian на ***PlayBoy.com*** (недолго, впрочем, просуществовавшей). Разработка Riana Rouge заняла два с половиной года, при этом Джиллиан помогала с нуля создать движок, как львица сражалась с рейтинговой ассоциацией за понижение возрастного ценза игры и лично продала 2000 копий через свой сайт ***BlackDragon.com*** (всего игра разошлась тиражом в 100 тыс. копий). А однажды игродива лично заявила Хью Хефнеру, американскому издателю, основателю и шеф-редактору Playboy, что для журнала она фотографировалась, лишь чтобы сделать рекламу своей компании.

Кстати, третий стартап неутомимой Боннер — основанная в 1995 году компания Black Dragon — процветает по сей день. Но в наше время фирма уже не занимается квестами и вообще компьютерными играми. Хотя после релиза Riana Rouge Джиллиан подумывала о разработке сиквела и высказывала весьма прогрессивные игровые идеи (задолго до **The Sims Online** и **Second Life** она мечтала об онлайновом симуляторе походов в магазин и человеческих взаимоотношений), сегодня сорокатрехлетняя предпринимательница раскручивает сомнительные сайты вроде ***SexnRocknRoll.com***. Проект позиционируется как музыкальный, но на деле там публикуются исключительно «интервью» (читай: фотографии) облаченных в бикини девиц, иногда — тех же девиц со знаменитостями на фоне бассейна в легендарном особняке Хефнера, где когда-то произошел торжественный запуск Riana Rouge.

В Riana Rouge простая секретарша (Джиллиан в очках и с консервативной прической) оказывается выброшенной из окна и попадает в другой мир, где обретает качества супергероини.

Кейта Такахаси

Автор Katamari Damacy и We Love Katamari (а теперь еще и Noby Noby Boy). Желание покинуть игровую индустрию изъявил в 2005-м.

Годы жизни в игровой индустрии: 2002-2005
Причины ухода: Занялся «более перспективным» бизнесом — пытался разрабатывать детские игровые площадки
Шансы на возвращение: Вернулся в 2009-м

Еще один мэтр, ушедший, казалось бы, навсегда: Кейта Такахаси, автор PS2-бестселлеров **Katamari Damacy** и **We Love Katamari** и, к слову, любимый современный разработчик Эрика Чахи. Такахаси завалил собеседование при приеме на работу в **Namco** и был взят только по рекомендации старшего дизайнера. А когда первая часть Katamari неожиданно стала хитом, Такахаси отказался разрабатывать сиквел — за работу над We Love Katamari взялся, только когда издатель пригрозил, что сделает игру без него.

В ноябре 2005 года Такахаси заявил BBC, что решил больше не заниматься играми, потому что не видит в игровой индустрии «долгосрочных перспектив», и отныне посвятит себя... дизайну детских площадок (по образованию Такахаси — скульптор): «Хочу, чтобы дети проводили меньше времени за играми и больше — на свежем воздухе. Плоские игровые площадки скучны, а я сделаю интересную, холмистую». Первым заказом Такахаси была детская площадка в кампусе Ноттингемского университета. Но новое увлечение разработчика неожиданно вылилось в игру **Noby Noby Boy** (фактически это даже не игра, а набор случайно генерируемых виртуальных игровых площадок), вышедшую 19 февраля этого года на PS3. О новом уходе из игровой индустрии Такахаси не помышляет и считает свои высказывания четырехлетней давности «необдуманными».

We Love Katamari, игра с уникальным управлением, сюжетом и целями: намотать на себя все, что только есть на уровне, включая города и целые континенты.

В Noby Noby Boy управление и задачи не менее уникальные, чем в Katamari: теперь нужно не только катиться и наматывать, но и как можно сильнее растягивать червеобразного героя.

Рон Гилберт

Один из создателей Maniac Mansion, автор The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck' s Revenge, изобретатель Гайбраша Трипвуда и пирата Лечака. Ушел из игр в 2005 году.

Годы жизни в игровой индустрии: 1983-1999, 2005, 2007-...
Причины ухода: Устал и жаждал смены обстановки
Шансы на возвращение: Вернулся в 2007-м

У Рона Гилберта, бывшего работника **LucasArts**, изобретателя движка SCUMM и коллеги Лоуи по квестовому цеху, очень похожая судьба. Семь лет он творил для LucasArts (**Maniac Mansion**, **The Secret of Monkey Island** и **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**), но в 1992 году ушел, чтобы основать собственную компанию по разработке детских игр — **Humongous Entertainment**, в составе которой создал множество забавных игр: **Putt-Putt**, **Freddi Fish**, **Pajama Sam**, **Spy Fox** и **Backyard Sports**.

[Игромания] У вас так хорошо все складывалось с LucasArts, но вы ушли и основали Humongous Entertainment... почему? Удачное ли было время для того, чтобы уходить из одной компании и создавать другую?

[Рон Гилберт] Да бывает ли вообще удачное время для таких рискованных предприятий? Кто знает! Решение далось нелегко. Мне безумно нравилось работать в LucasArts, к тому же за пределами компании я не смог бы повлиять на судьбу Monkey Island... но иначе я тогда поступить не мог.

Гилберту наверняка обидно, что создатели фильмов про пиратов Карибского моря не платят ему лицензионных отчислений. Основы современного «пиратского» юмора были заложены в первых двух сериях Monkey Island.

[Игромания] А почему Humongous занималась почти исключительно детскими играми?

[Рон Гилберт] Я хотел воспитать целое поколение детишек, обожающих квесты. Считал, что если ребенок в раннем детстве поиграет в Freddi Fish, Spy Fox или Pajama Sam, то потом он всю жизнь будет

любить адвенчуры и пиксельхантинг. Сама идея появилась, когда я увидел, как дети играют в первый Monkey Island. Читать они не умели и не понимали, что происходит, им нравилось просто кликать по экрану и смотреть, что из этого получится.

И еще мне хотелось разрабатывать более компактные игры в более сжатые сроки. Поначалу мы хотели делать не детские игры, а взрослые эпизодические, но интернета тогда еще не было, и мы так и не смогли придумать, как доставлять их людям.

[Игромания] Кстати, можно провести интересные параллели между вашей серией Backyard Sports и нынешней Wii Sports...

[Рон Гилберт] Да, между ними много общего. И мы, и Nintendo брали основную идею того или другого вида спорта и строили вокруг нее понятную игровую механику. А все взрослые спортивные игры уж слишком увлекаются реалистичной симуляцией правил и статистики.

Придумав множество детских игр, Рон основал компанию **Cavedog Entertainment** и спродюсировал (или, скажем так, позволил спродюсировать Крису Тейлору; интервью с Крисом читайте в «Игромании» №6/2009) отличную стратегию **Total Annihilation**. Впрочем, и Humongous, и Cavedog уже закрыты: Рон как-то пожаловался, что невозможно с одинаковым успехом и делать игры, и управлять компанией.

[Игромания] Почему именно Cavedog Entertainment?

[Рон Гилберт] Мы собрались выпускать Total Annihilation, но решили, что эту игру нельзя издавать под брендом Humongous Entertainment. Поэтому я, Крис Тейлор и Клейтон Кузлярик сели и стали придумывать забавные названия для новой компании («cavedog» переводится как «пещерная собака», логотип компании — прыгающий за косточкой пес, нацарапанный на стене пещеры первобытным человеком. — ***Прим. «Игромании»***). Вот, собственно, и вся история.

[Игромания] Незадолго до закрытия Cavedog работала над парой-тройкой крайне интересных проектов — например, над эпизодическим квестом **Elysium**...

[Рон Гилберт] Нет, Elysium не был квестом... Трудно объяснить: игра была очень сюжетная, но при этом в ней не было классических адвенчурных головоломок.

Сам я тогда занимался игрой под названием **Good & Evil** — помесью квеста и RPG. Многие идеи Good & Evil вошли в **DeathSpank**, игру, над которой я работаю сейчас.

Теперь Гилберт известен в основном как ведущий блога ***GrumpyGamer.com*** («Сварливый геймер») и, действительно, как один из авторов серии анимированных веб-комиксов DeathSpank, пародирующих штампы игровой индустрии. Внешне отойдя от игростройных дел, Гилберт втайне ваял по мотивам комиксов экшен/RPG DeathSpank (***deathspank.com***) и недавно даже нашел издателя в лице ванкуверской **Hothead Games**. Работа над игрой кипит, пока ее собираются продавать через Сеть и издавать отдельными эпизодами в Европе и Северной Америке. Первый эпизод выйдет в июне этого года.

[Игромания] Как вы считаете — у современных независимых разработчиков больше возможностей, чем у вас в девяностых?

[Рон Гилберт] Конечно, больше. Интернет, новые методы рекламы и дистрибьюции... Да, в девяностых кто угодно мог взять и начать разрабатывать свою игру. Но вопрос был в том, как рассказать о ней покупателю! С появлением интернета изменилось все — не только методы распространения порнографии.

[Игромания] А как появился на свет ваш сайт ***GrumpyGamer.com***? Правда ли, что без него DeathSpank просто не было бы?

DeathSpank — эпизодическая экшен-RPG по мотивам веб-комикса. Гилберт говорит, что там будут элементы классического квеста. Первый эпизод должен выйти в этом июне и будет называться Orphans of Justice.

[Рон Гилберт] ***GrumpyGamer.com*** я запустил, потому что мне хотелось написать пару программ для блогинга. Я не знал, что мне с этим сайтом делать, но как-то Дэвид Фокс (бывший коллега Рона по LucasArts. — ***Прим. «Игромании»***) написал мне письмо по поводу эссе «Why Adventure Games Suck» («Почему никто не любит квесты» — ***grumpygamer.com/2152210***) — я сочинил его в 1989 году во время работы над Monkey Island. Дэвид спрашивал, можно ли ему опубликовать эту заметку на своем сайте, и я подумал: «А что, отличная идея!» — и повесил ее у себя на Grumpy Gamer первым постом. Этот сайт очень помог мне при разработке DeathSpank, потому что я постоянно был на связи с любителями квестов со всего земного шара. Они меня всячески поддерживали.

[Игромания] Как текущая экономическая ситуация скажется на эпизодических играх?

[Рон Гилберт] Вы знаете, в сегодняшних экономических условиях эпизодические игры должны процветать. И даже не из-за того, что людям нужны более дешевые игры. Просто компании сейчас не могут позволить себе тратить большие деньги на разработку, и это поддерживает короткие бюджетные и эпизодические проекты. А то к 2008 году игры стали уж слишком длинными и дорогими.

[Игромания] Рон, сейчас вы снова — действующий игровой разработчик. На что похож ваш рабочий день? Вы до сих пор работаете за столом, подаренным Тимом Шафером?

[Рон Гилберт] На самом деле Тим просто одолжил мне свой стол на несколько месяцев, когда я только начинал разработку DeathSpank. Сейчас я живу в Канаде, работаю в офисе Hothead Games. Прихожу на работу к семи тридцати, пью кофе, сажусь за стол, разбираю почту, общаюсь с единственным дизайнером, приходящим на работу раньше меня... Потом пишу или программирую. Примерно половину рабочего времени отвечаю на вопросы других разработчиков, просматриваю арт или просто играю в DeathSpank. До сих пор не верится, что мне за это платят деньги.

Алекс Гарден

Один из авторов Homeworld и Impossible Creatures, надежда канадской игровой индустрии, ушел из игр в 2005-м. Новая компания Гардена, Humanature Studio, была закрыта в январе.

Годы жизни в игровой индустрии: 1997-2005, 2006-2009
Причины ухода: Попал под антикризисное сокращение
Шансы на возвращение: 80%

Алекс Гарден — ключевая фигура игровой индустрии девяностых и начала двухтысячных, один из основателей канадской студии **Relic Entertainment** и разработчик **Homeworld**, **Homeworld 2** и **Impossible Creatures** (сейчас Relic узнают в основном по сериям **Company of Heroes** и **Warhammer 40 000**). В апреле 2004-го Алекс из финансовых соображений продал свою компанию издателю **THQ**, а через год ушел с поста директора и основал фирму, занимающуюся разработкой программного обеспечения для системы автоматизированных парковок... но долго вне игровой индустрии не продержался: в 2006 году корейский MMORPG-гигант **Nexon** (издатель **MapleStory**) предложил Гардену возглавить отдел, отвечающий за разработку и продвижение продукции Nexon в Канаде и Северной Америке. Гарден, ранее сотрудничавший с Nexon в качестве консультанта, согласился — и стал главой ванкуверской же студии Humanature Studio.

Homeworld и по сей день остается одной из самых красивых компьютерных игр из когда-либо созданных... и точно наикрасивейшей космической RTS.

Завладев бразды правления, Алекс поговаривал, что будущее игровой индустрии — за онлайновыми и по большей части бесплатными проектами: «У игр Nexon такая широкая аудитория, что конкурируем мы скорее с телеканалом NBC, нежели с **Electronic Arts**». Впрочем, пока это светлое будущее не наступило. 27 января напуганная кризисом Nexon закрыла гарденовскую контору и уволила всех сотрудников: североамериканским промоушеном теперь будет заниматься подразделение в Лос-Анджелесе.

Фредерик Рейналь

Соавтор Alone in the Dark, создатель Little Big Adventure, весьма неосмотрительно начал разрабатывать эксклюзивы для консоли Dreamcast, прекратившей свое существование в 2001 году.

Годы жизни в игровой индустрии: 1979-2001
Причины ухода: Тотально не везло с издателями
Шансы на возвращение: Вернулся в очередной раз в 2006-м

Еще один француз, Фредерик Рейналь, прославился дважды: в **Infogrames**, где он работал над оригинальным **Alone in the Dark**, и в **Adeline Software** (вспомните **Little Big Adventure**, **Little Big Adventure 2** и великолепную **Time Commando**). В 1997 году Sega приобрела Adeline и Рейналь занялся разработкой игр для Dreamcast — запустил «игрушечную» серию (**Toy Commander** и **Toy Racer**) и много работал над ужастиком **Agartha**... но в 2001-м **Sega** прекратила поддержку консоли и остановила разработку всех игр для нее. Рейналь организовал компанию **F4-Toys** и начал работу над приключенческой аркадой в стиле Little Big Adventure, называвшейся **Trium Planeta**, но и ее отменили через несколько месяцев. Рейналь не отчаялся и вскоре основал новую компанию — **Ludoid**, которой сейчас владеет вместе с женой, и пытался выкупить права на Little Big Adventure 3: Genesis of the Stellar Entity у предыдущего издателя.

Вторая часть Little Big Adventure вышла 12 лет назад. Разработка LBA3 до сих пор так и не продвинулась дальше пары образчиков концепт-арта.

В 2006 году Рейналь устроился консультантом при разработке пазла **Soul Bubbles** для Nintendo DS (это, кстати, единственная игра, на которую есть ссылка с ***Ludoid.com***), но той же весной ушел из проекта и взялся за новую PC-игру для **Ubisoft Montpellier**, чем и занимается по сей день. Проект держат в строжайшей тайне, но Рейналь уверяет, что это ни в коем случае не Little Big Adventure 3. Заключительной частью трилогии он, может быть, займется в 2009-м... «если освободится».

Крис Робертс

Автор Wing Commander, Wing Commander 3: Heart of the Tiger и Wing Commander 4: The Price of Freedom. Покинул Origin в 1996-м, поставил фильм в 1999-м, ушел из режиссуры в 2000-м.

Годы жизни в игровой индустрии: 1986-1996
Причины ухода: Любовь к кино все-таки победила пристрастие к играм
Шансы на возвращение: 50%

Человек, когда-то придумавший **Wing Commander** для **Origin Systems**, теперь продюсирует фильмы и уже выпустил «**Оружейного барона**» и «**Счастливое число Слевина**». Как известно, в разработке сиквела Wing Commander Робертс практически не участвовал, зато в третьей и четвертой частях был не только продюсером, но и режиссером коротких роликов между миссиями.

В 1996-м Робертс ушел из Origin, основал компанию **Digital Anvil** (**Starlancer**, **Freelancer**) и реализовал свои режиссерские амбиции, поставив в 1999 году полнометражный фильм Wing Commander. Сейчас фильм имеет рейтинг 3,6 из 10 на ***imdb.com*** и 6% рейтинг «свежести» на сайте ***RottenTomatoes.com***, но автору этих строк очень нравится; чего стоит хотя бы сцена очистки посадочной палубы от разбившегося истребителя! Хотя фильм — скорее история из жизни летчиков времен Второй мировой, а не космических пилотов.

Как бы то ни было, в декабре 2000-го Робертс продал Digital Anvil **Microsoft** и в 2002-м основал независимую кинокомпанию **Ascendant Pictures**, последнее достижение которой — вышедшие в 2008 году «**Викинги**» с Джеймсом Кэвизелем.

Бюджет Wing Commander 4: The Price of Freedom составил рекордные по меркам 1995 года $12 млн. Для сравнения: на полнометражный фильм Wing Commander Робертсу в 1999-м дали 30 млн.

Джерри О'Флахерти

Арт-директор Command & Conquer: Renegade и Gears of War, с 2007 года — профессиональный режиссер.

Годы жизни в игровой индустрии: 1988-2007
Причины ухода: Переехал в Лос-Анджелес и увлекся трехмерным кино
Шансы на возвращение: 30%

Другой действующий кинематографист — Джерри О'Флахерти, один из основателей **Ion Storm**, ключевая фигура **Westwood Studios** (**Command & Conquer: Renegade**) и **Epic Games** (Джерри был арт-директором **Gears of War** и **Unreal Tournament 3**). Летом 2007 года О'Флахерти перебрался в Лос-Анджелес и убедил **Warner Brothers** взять его на должность режиссера трехмерного мультфильма **Thundercats** по мотивам популярного в восьмидесятых годах мультсериала. По словам О'Флахерти, ему предлагали сразу несколько проектов, в том числе и настоящее живое кино, но в «Громовых кошках» его привлек сценарий. Да и с компьютерной анимацией привычнее работать, правда ведь?

Выход мультфильма намечен на 2010 год, но в 2008-м о нем не было слышно практически ничего (разве только в арт-директоры взяли иллюстратора Gears of War Чарли Вена (***charliewen.typepad.com***), а на озвучивание одного из котов хотели пригласить Тайреза Гибсона). Видимо, точный ответ на вопрос, лузер Джерри О'Флахерти или самый настоящий крутой режиссер, мы узнаем через два года.

Если представить себе всех персонажей Gears of War с кошачьими головами, станет ясно, на что будет похож компьютерный мультфильм «Громовые кошки».

Ричард Гэрриот

Космический турист, по совместительству — разработчик бесчисленных игр серии Ultima, в том числе и Ultima Online. Объявил об уходе из игр в ноябре 2008-го.

Годы жизни в игровой индустрии: 1980-2008
Причины ухода: Пообщался с космическим разумом
Шансы на возвращение: 99%

Самый известный и успешный разработчик из нашего списка покинул не только игровую индустрию, но и планету Земля (правда, ненадолго). Представлять Ричарда Алана Гэрриота, сына американского астронавта, миллионера и игрового разработчика, придумавшего некогда серию **Ultima**, думается, не надо никому. Не нужно, скорее всего, и рассказывать о его крупнейшем провале — MMORPG **Tabula Rasa**, которая прекратила свое существование не-

На свое космическое турне Гэрриот потратил $30 млн. Почти весь бюджет несчастной Tabula Rasa за годы разработки и поддержки.

задолго до того, как этот номер ушел в печать, и о самом большом достижении — Гэрриот провел двенадцать дней на борту Международной космической станции.

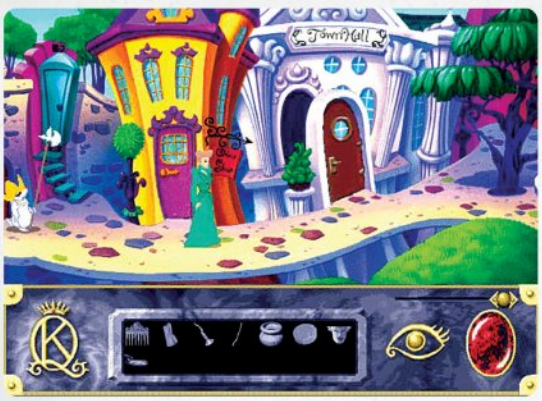
Ричард вернулся из космоса 24 октября 2008-го, а 11 ноября заявил на сайте Tabula Rasa, что покидает NCsoft и займется новыми проектами, интерес к которым пробудили «пережитые на орбите приключения». Высказывались мысли, что Гэрриот заодно с Кармаком уйдет в ракетостроение, но уже в декабре Ричард признался BBC, что будет работать над игрой в жанре фэнтези, «не исключено, что онлайновой».

Роберта Уильямс

Разработчица King's Quest, King's Quest 2, King's Quest 3, King's Quest 4, King's Quest 5, King's Quest 6, King's Quest 7 и — ух! — King's Quest: Mask of Eternity. На отдыхе с 1998 года.

Годы жизни в игровой индустрии: 1980-1998
Причины ухода: Так сложились обстоятельства, но Роберта и не жалеет
Шансы на возвращение: 1%

Роберта Уильямс, супруга основателя **Sierra On-Line** Кена Уильямса и опытная разработчица адвенчур, придумавшая всю серию **King's Quest** и игру **Phantasmagoria**, один из самых дорогих в истории квестов, вместо кино ушла в литературу. Тем не менее за игровую индустрию она цеплялась дольше остальных наших героев. Когда в 1996-м Sierra была продана конгломерату **CUC International** и Кен ушел с поста президента компании, Роберта еще два года работала над злополучным проектом **King's Quest: Mask of Eternity**, одной из многочисленных провальных попыток перевести мир квестов в три измерения, предпринимавшихся в конце девяностых. В 1999 году, кстати, закрылась сьерровская студия **Yosemite Entertainment**, в которой трудился Эл Лоуи. Но к этому времени Уильямсы в компании уже не работали и могли разве что выступать с акциями в поддержку бывших коллег на онлайновом радио Кена.



King's Quest 7: The Princeless Bride — ближайший аналог диснеевского мультфильма среди плоских квестов в частности и компьютерных игр вообще.

С 1998 года Роберта на пенсии. Уильямсы отошли от игровых дел и всецело довольны жизнью и друг другом. У них есть дома в Мексике и Америке, они имеют собственную яхту и ходят на ней по всему свету: в своем блоге **SierraGamers.com** Кен рассуждает, как трудно вывезти яхту из Коста-Рики в Канаду. После этой костариканской поездки Кен написал книгу «Тихоокеанское побережье Мексики и Центральной Америки». Это не первый его литературный опыт: Кен уже публиковал путевые заметки после того, как они с Робертой пересекли Атлантический океан. В марте они собирались на экскурсию на Аляску.

Сама Роберта в блог не пишет, интервью с 2006 года не дает, квесты, по словам мужа, считает «далеким прошлым» и увлечена работой над историческим романом.

Джордан Мехнер

Автор Prince of Persia и The Last Express. Ушел из игр в 1997-м после провала The Last Express по разным причудливым и независящим от него причинам.

Годы жизни в игровой индустрии: 1984-1997, 2002-2003
Причины ухода: Провалилась его лучшая игра — The Last Express, и Мехнер исполнил давнюю мечту, занявшись кино
Шансы на возвращение: 40%

Роберту Уильямс можно было бы назвать величайшим в мире разработчиком квестов (неважно, ушедшим ли на покой или действующим), если бы не Джордан Мехнер. Сейчас он более известен как создатель **Prince of Persia** (1989), но мы любим и помним его за **The Last Express**. Квест появился в 1997 году и покорил всю игровую прессу. Какие только похвалы ему не расточали — лучший квест тысячелетия, лучшая компьютерная игра всех времен и т.п. Разработка TLE обошлась в $6 млн: использовались передовые по тем временам технологии и фирменная мехнеровская ротоскопическая анимация. А еще там была потрясающая озвучка: русские персонажи в кои-то веки говорили грамотно. The Last Express поставил жирную точку в спорах о том, могут ли компьютерные игры быть формой искусства... и полностью провалился с коммерческой точки зрения. Проданные копии можно пересчитать буквально по пальцам. Так сложилось, что за неделю до выхода игры уволился весь маркетинговый отдел издателя **Broderbund**, оставив The Last Express без рекламы, потом отменили почти готовый порт на PlayStation, а потом издателя игры и вовсе приобрела равнодушная к необразовательным играм **The Learning Company**. Коробки с The Last Express пропали из магазинов. В 2000-м компания Interplay купила права на игру и пыталась продавать ее как бюджетный проект, но вскоре тоже разорилась.

После провала Мехнер с головой ушел в кино (сценарист, режиссер пары документальных лент), но в 2002-м вернулся на правах творческого консультанта игры **Prince of Persia: The Sands of Time**. Сегодня Мехнер ведет блог (***jordanmechner.com/blog***) и участвует в экранизации «Принц Персии: Пески времени» Джерри Брукхаймера и Майка Ньюэлла (недавно, кстати, было обнаружено, что у Принца за двадцать лет существования так и не появилось имени и его надо срочно придумать). Выход фильма запланирован на 28 мая 2010 года.

Если вы еще не играли в The Last Express, срочно ищите способ. Эта компьютерная игра может навеки изменить ваше представление об играх и о мире в целом.

Алена Ермилова

ДОИГР

Человек сам выбирает, на что потратить свое время и деньги. «Игромания» сравнила, сколько времени и денег люди тратят на игры и сколько — на собственное здоровье и охрану окружающей среды.

416 часов в год среднестатистический российский игрок тратит на игры

2548 часов в год среднестатистический житель России тратит на сон

180 часов в год среднестатистический российский игрок тратит на получение информации об играх (чтение журналов, сайтов)

364 часа в год среднестатистический житель России тратит на чтение книг

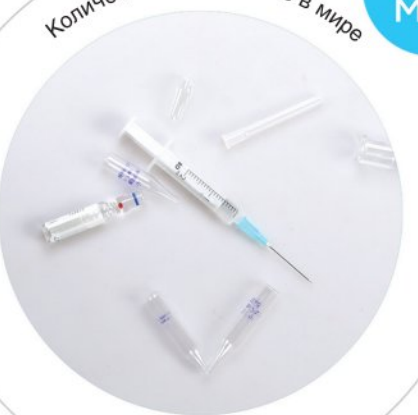
АЛИСЬ

Общемировая аудитория онлайновых игр

217 млн

Количество наркоманов в мире

185 млн



Ежегодный прирост населения MMORPG

30,7 млн

Ежегодный прирост населения Земли

79,7 млн

$1,4 млн потратил Гринпис США в 2007 году на восстановление и охрану лесных массивов

$22 млн бюджет Crysis, выпущенного в 2007 году

506 рублей в год жертвует Гринпис среднестатистический житель России

18000 рублей в год тратит на игры среднестатистический российский игрок

4000 руб.

На эти деньги можно было купить билет на КРИ-2009 или приобрести одновременно инвентарь для пришкольного лесопитомника, теплоотражающую пленку для утепления одного кабинета сельской школы, оплатить трехсуточную экспедицию для одного сотрудника Гринпис, провести один химический анализ продуктов на содержание двух тяжелых металлов и один качественный анализ на содержание генно-модифицированных ингредиентов

При подготовке материала использовались: информационный бюллетень «Гринпис в России» (2008), годовой отчет Гринпис России за 2007 год, портал «Человеческие ресурсы России», статистические исследования сайта DTF.ru и исследования компании comScore.

Василий Ветлугин

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

Первый «Терминатор» без Шварценеггера, зато со страдающим неврозами киборгом

Оценка: 3/5

- **Жанр:** Экшен
- **Режиссер:** МакДжи
- **Сценарий:** Джон Д. Бранкато, Майкл Феррис
- **В главных ролях:** Кристиан Бэйл, Сэм Уортингтон, Мун Бладгуд, Хелена Бонем Картер
- **Бюджет:** $200 млн

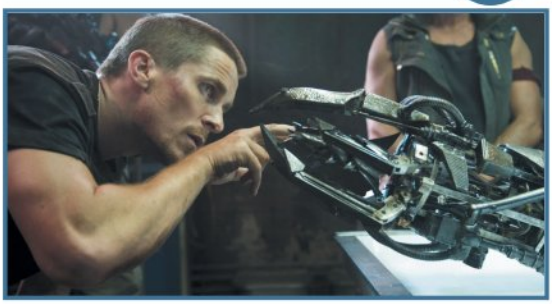
С началом отпускного сезона кинотеатры заполняются летними блокбастерами — красочными, трескучими и бессмысленными. Блокбастерами с миллионными спецэффектами и в меру дубовыми актерами, а как следствие — странной пустотой в голове по выходу из кинозала. «**Терминатор: Да придет спаситель**» — один из них, благо его снял режиссер «**Ангелов Чарли**».

В мире «Терминатора» попрежнему идет война между восставшей компьютерной сетью «Скайнет» и остатками человечества, которые трогательно прячутся в радиоактивных руинах. Перебив большую часть жалких белковых форм жизни ядерными ракетами, «Скайнет» охотится за выжившими с помощью терминаторов — чудовищно мощных и столь же чудовищно неуклюжих роботов. Выжженные пейзажи, блеклая ржаво-стальная гамма, пыль, грязь, безнадежность — ценители серии **Fallout** сразу почувствуют себя как дома. Правда, их несколько расстроит Кристиан Бэйл, играющий Джона Коннора, лидера Сопротивления. Самый человечный человек и спаситель рода людского весь фильм ходит с застывшим выражением лица, отчего его речи («Но мы же люди!!!») приобретают отчетливо ироническ ий подтекст. Австралийский актер Сэм Уортингтон, изображающий Маркуса Райта, киборга с личностным кризисом, переигрывает деревянного Бэйла вчистую.

Некоторый кризис самоидентификации наблюдается и у режиссера МакДжи — он никак не может решить, что хочет снимать. «Да придет спаситель» превращается то в ремейк «**Безумного Макса**» (шикарная погоня с участием мотоциклов и грузовика), то в фильм про войну (воздушные баталии между штурмовиками и машинами, эпизод с гигантским роботом на автозаправке), то в экзистенциальную драму (я — робот?), а к концу вообще скатывается до боевика категории «В» с цитатами из первых частей «Терминатора» (завод, искры, настойчивого киборга сначала заливают раскаленным металлом, а затем замораживают). При всем этом МакДжи то подпускает натужного пафоса («Будущее человечества зависит от нас!»), то ныряет в совсем уж адскую пошлость (трехмерная модель голого Шварценеггера, чудовищная концовка, похожая на отрывок из социальной рекламы). Любопытно, что пространственно-временные парадоксы предыдущих частей (засылка роботов из будущего в прошлое и т.п.) тут сведены к вялым попыткам Джона Коннора спасти своего молодого отца, попавшего в лапы киборгов. В целом «Терминатор 4» намного глупее, намного проще, намного прямолинейнее предыдущих серий.

И в этом его счастье. В те моменты, когда МакДжи оставляет за кадром вечные вопросы бытия («Где грань между машиной и человеком?»), «Терминатор 4» прекрасен. Бой на бензоколонке с гигантским роботом — море огня, вопящие люди, хлещущий бензин, отовсюду рикошетят осколки — прекрасен. Гладкие, черные, смертельно опасные терминаторы-мотоциклисты, догоняющие грузовик с одержимостью почуявших кровь диких зверей, — прекрасны. Воздушный бой за огромный передвижной концлагерь в кои-то веки заставляет волноваться за судьбу персонажей второго плана. Погоня по минному полю и беглецы в перекрестьях лучей прожекторов напоминают «**Спасти рядового Райана**». Битва с механическими пиявками — по колено в ночном болоте! — похожа на все фильмы о Вьетнаме сразу. Но финальная схватка смазана: слишком перегружена подмигиваниями и подхикиваниями, чтобы воспринимать ее всерьез.

Как и весь фильм. Убрать пафосные речи, вколоть «оживляжа» Бэйлу, переснять последнюю треть, всыпать еще больше радиоактивной пыли вперемешку со ржавым отчаянием — и выйдет первоклассный боевик. Пока же «Терминатор 4» ничем не отличается от типичного «летнего блокбастера», который вы забудете через 10 минут после выхода из кинотеатра. ✛



Battlestations: Pacific

Braid

The Sims 3

Neverwinter Nights 2: **Mysteries of Westgate**

Fallout 3: **Broken Steel**

Velvet Assassin

Mount & Blade

Still Life 2

The Chronicles of Riddick: **Assault on Dark Athena**

Русич

Alpha Centauri

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ПРОДАЖЕ С **23 ИЮНЯ**

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

GTA-реинкарнация

ПЯТЬ ПРОГРАММ, ИЗМЕНЯЮЩИХ ГЕЙМПЛЕЙ GTA 4

Народные умельцы продолжают со скоростью пулемета выпускать редакторы и утилиты для изменения различных составляющих GTA 4. Мы, в свою очередь, продолжаем знакомить вас с лучшими из них. На этот раз в центре нашего внимания оказались пять самых продвинутых программ, позволяющих полностью изменить геймплей.

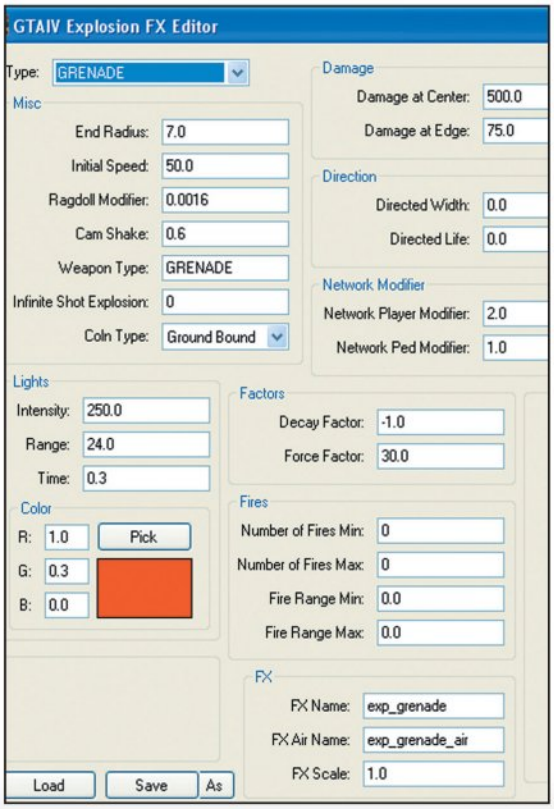
Погрузить Либерти-Сити на дно можно при помощи GTA IV Waterlevel Editor.

Grand Theft Auto 4 Water Level Editor (**GTA 4 Waterlevel Tool**) — это миниатюрная утилита, единственное предназначение которой — изменять уровень воды в игре. Запустив приложение и задав всего лишь один параметр — уровень жидкости в метрах (**Water height**), вы можете превратить Либерти-Сити в самую настоящую Венецию или Атлантиду. Можно сделать и обратный ход: полностью осушить озера, моря и океаны, омывающие город. Для этого нужно прописать в поле Water height произвольное отрицательное значение — скажем, **-15**. Когда определитесь с высотой воды, нажмите кнопку **Set**, чтобы внесенные изменения вступили в силу. Если программа выдаст ошибку, отключите атрибут **Только чтение** в свойствах файла **Water.dat** (лежит в папке **\common\data**). Вернуть настройки по умолчанию можно, щелкнув по кнопке **Default**.

IV Needle — джентльменский набор любого GTA-модотворца. Связка лучших программ, заточенных под изменение различных конфигурационных файлов. Тут вам и интуитивно понятные редакторы моделей поведения персонажей, и утилиты для правки параметров транспортных средств/оружия/NPC, и даже инструменты, с помощью которых можно создавать новые и изменять уже имеющиеся спецэффекты.

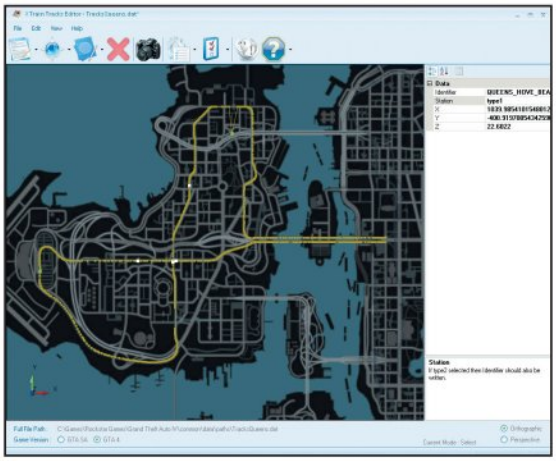
С помощью IV Needle вы с легкостью измените взаимоотношения местных группировок, добавите в игру новое оружие (модотворцы уже превратили автомат M4 в скорострельную ракетницу, обладающую огромной убойной силой), поправите физику и систему повреждений авто и даже увеличите в несколько раз население Либерти-Сити. Каждая манипуляция проводится всего за два-три клика. Пояснять что-то бессмысленно: что где настраивается — всегда ясно из поясняющих надписей.

Комплексный редактор IV Needle поможет вам, если вы не хотите (или не умеете) корректировать конфигурационные файлы игры вручную.

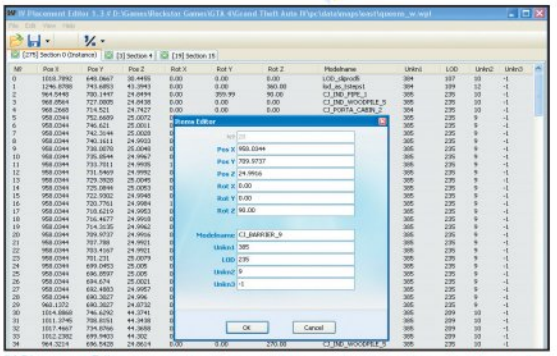


X Train Tracks Editor — единственный на сегодняшний день редактор путей движения поездов и самолетов для GTA 4. Он полностью избавит вас от необходимости изучать устройство **DAT**-файлов игры и вручную править сотни стандартных координат на новые. Изменение маршрутов следования железнодорожных составов и воздушных посудин в X Train Tracks Editor проводится в визуальном редакторе — на схематичной карте местности.

Выбираете определенный файл из директории **common/data/paths** с установленной игрой командой **File/Open**, активируете режим редактирования маршрута (**View/Modes/Move**), наводите курсор на любую контрольную отметку, зажимаете левую кнопку мыши и передвигаете манипулятор на новое место. В режиме **Select** вы можете (**View/Modes/ Select**) удалить лишние узлы (кнопка с изображением красного креста на панели инструментов), в **Insert** — добавить несколько новых вейпойнтов, а в **Add** — сформировать свой собственный маршрут, не затрагивая уже существующие.



Редактировать пути движения железнодорожного и воздушного транспорта проще всего в X Train Tracks Editor.



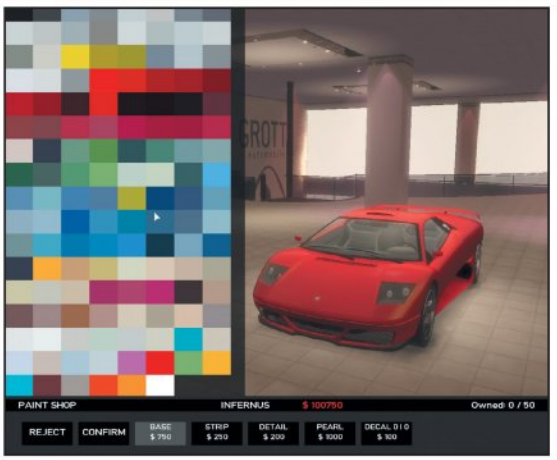
IV Placement Editor значительно упрощает создание новых игровых территорий для GTA 4.

IV Placement Editor — несложный редактор **WPL**-файлов, содержащих информацию о местоположении различных объектов (зданий, светофоров, дорог, фрагментов ландшафта и т.д.) на карте. Программа позволяет создавать новые и видоизменять стандартные игровые локации. Буквально несколько слов о том, как со всем этим работать.

Запустите исполняемый файл **IVPlacementEditor.exe**, выполните команду **File/Open** и в появившемся диалоговом окне укажите полный путь к WPL-файлу из любого каталога, расположенного в директории **\pc\data\maps** с GTA 4: например, **pc/data/maps/eastbrook_s2.wpl**. Далее перейдите во вкладку **Section 0 (Instance)** в верхней части приложения — на экране появится поле с таблицами, в них загружается информация о каждом элементе. Чтобы добавить новую запись, нажмите клавишу **Insert**. На передний план выйдет окно **Items Editor**, где и происходит настройка параметров объекта.

Задайте координаты, по которым будет создана трехмерная модель (поля **Pos X**, **Pos Y** и **Pos Z**), определите угол поворота (**Rot X**, **Rot Y**, **Rot Z**) и, самое важное, введите в поле **Modelname** идентификационное название объекта (можете позаимствовать любое имя из колонки Modelname). После этого нажмите кнопку **Ok** и сохраните изменения (**File/Save**). Для изменения характеристик существующих элементов — дважды щелкните по строке с нужным названием. Ненужные записи удаляются клавишей **Delete**.

Alice — специальный загрузчик для подключения к GTA 4 **LUA**-скриптов, использующих различные игровые функции, и плагинов формата **ASI**, написанных на **C++**. В комплекте с Alice идет несколько готовых примеров (сохранение в любом месте, вызов транспортных средств, бессмертие) и туториалов. Если вы хорошо программируете, то можете буквально за несколько часов сделать навороченный геймплейный мод или интересную миссию с множеством зрелищных роликов. Ну а если нет — ничего страшного: в одном из ближайших выпусков «Игромании» мы займемся целенаправленным изучением скриптового языка GTA 4. Кстати, в интернете уже появилось несколько десятков любопытных скрипт-модулей для GTA 4. Одни из них синхронизуют игровое время с часами вашего компьютера, другие добавляют возможность вербовать обитателей Либерти-Сити и использовать их в качестве личных телохранителей, третьи буквально на лету генерируют игровые сценарии (скажем, спасти или убить какую-то VIP-персону). Наибольшая концентрация GTA-плагинов обнаружена нами на сайтах ***www.gatagarage.com*** и ***www.gtagaming.com***. Качайте на здоровье.



Необычные скриптовые модификации, оформленные в виде ASI-плагинов.

Все рассмотренные программы, а также избранные модификации и дополнения для GTA 4 (в том числе и скриптовые модули) вы можете взять с нашего диска из раздела **Игровые дополнения/Подборки/Grand Theft Auto 4**.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Blizzard снова на коне

Фрэнк Пирс, основатель Blizzard, почему-то считает, что разработать онлайновый контент для StarCraft сложнее, чем для Warcraft. Потому что в научно-фантастическом мире больше условностей?

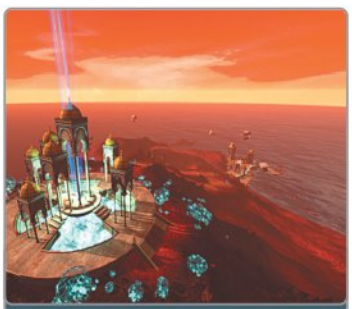
Споры вокруг новой онлайновой игры от **Blizzard** то затухают, то разгораются с новой силой. Да, основатель компании Фрэнк Пирс обмолвился как-то, что создать должное количество контента для MMORPG по мотивам **StarCraft** будет пугающе сложно. Но он не сказал «нет»! Да, однажды близзардовцы подтвердили, что это не фэнтезийная **World of Warcraft 2**. Но они не сказали, что это не **Diablo Online**!

Разговоры так и оставались бы лишь разговорами, если бы недавно на форуме Blizzard не появился невежливый пост: «Говорят, Blizzard работает над новой MMORPG. Но, по-моему, ни над чем они не работают, иначе по всему интернету давным-давно бы висели тысячи баннеров, рекламирующих новую MMORPG!»

Ответил на это один из сотрудников Blizzard, Zarhym: «Нам нечего рекламировать — сейчас у нас готов лишь скелет новой онлайновой игры. И мы, надо сказать, уже объявляли, что эта MMORPG — совершенно новая игра. Когда мы говорим «новая», мы подразумеваем, что игровой мир, графический стиль, геймплей и сюжет разрабатываются с нуля и ни в коей мере не пересекаются с нашими предыдущими проектами. Должен сказать, что разработка с нуля — изнурительное занятие, которому не видно конца и края, но ведь именно тщательной проработкой своих игр Blizzard и знаменита».

Игры вроде Fallout могут продаваться миллионными тиражами, но, как только дело дойдет до онлайна, игроки разбегутся через месяц — обреченные вселенные никому не интересны.

Итак, это совершенно новая вселенная, не связанная ни с предыдущими играми Blizzard, ни с громкими лицензиями. В каком жанре она будет — фэнтези, стимпанк, постапокалиптическое будущее, научная фантастика, киберпанк, современность?



Онлайновая игра Otherland выглядит фантастически. Что может сделать Blizzard на таком богатом материале, как киберпанк, даже представить себе трудно.

Давайте пойдем от противного. Если Zarhym прав и сейчас, в 2009-м, игровой мир новой MMOG только-только приобретает ясные очертания, то игра выйдет никак не раньше 2013-2014-го (исходим из того, что **StarCraft 2** анонсирован 2 года назад, а закрытый бета-тест еще даже не начался). Сейчас затухает увлечение фэнтези, зато возвращаются научно-фантастические игры. Вероятно, через 5 лет фэнтези снова начнет набирать популярность. И потом, если бы Blizzard хотела делать онлайновую sci-fi-игру, она наверняка бы сделала StarCraft Online.

Стимпанк? Это довольно нишевый сеттинг, более того, он существенно ограничивает фантазию разработчиков. Скорее всего, это не путь Blizzard. То же можно сказать и про супергеройский сеттинг: он нацелен на определенную аудиторию, которую однозначно увлекут **Marvel Universe**, **Champions Online** и **DC Universe Online**; да и без известной лицензии тут не обойтись.

Постапокалиптическое будущее? Есть авторитетная теория, что онлайновые игры в духе **Fallout** никогда не будут успешны, потому что постапокалиптическое будущее угнетает, оно уродливо, да и будущего у такого мира нет. Люди не продержатся долго в Fallout MMO, потому что им нужны яркие эмоции. В Blizzard, скорее всего, об этом знают.

Современность, параллельный мир, похожий на наш? Весьма вероятно, потому что пока в эту нишу целится только **Funcom** с **The Secret World**. В то же время современность тоже имеет свои условности, свои законы, и сценаристам Blizzard они явно будут мешать.

Киберпанк? Пожалуй, это самый вероятный сеттинг для новой MMORPG от Blizzard. Достойных конкурентов нет (**Otherland**, о которой уже полгода ничего не слышно, не в счет), фантазия разработчиков ничем не ограничена. А виртуальная реальность становится нам все ближе и ближе...

Наконец, последний вопрос: будет ли Blizzard использовать технические новинки, похожие на **Project Natal**? По всей вероятности, нет. Но даже это мы не можем утверждать с уверенностью, ведь имеем дело с Blizzard.

Подсчитали

Редакция журнала **Develop** проанализировала финансовые показатели, популярность у игроков, оценки критиков и составила список ста игровых компаний, в которые выгоднее всего вкладывать деньги.

Мы выбрали из списка только разработчиков онлайновых игр и… не нашли ничего неожиданного: главенствует в списке **Blizzard**, последнее место среди онлайновых компаний и 83-е в общем зачете досталось **Funcom** (иначе говоря, инвестировать в норвежцев крайне не рекомендуется). Что касается остальных, то 19-е место занимает **Nexon**, 44-е — **Square Enix**, 55-е — **EA Mythic**, 58-е — **Codemasters**, 62-е — **NCsoft**, 70-е — **CCP**, 77-е — **EA BioWare**.

Ничего не пишите в блогах

В прошлом месяце мы в очередной раз писали про финансовые трудности компании **FireSky**, которая издает игру **Stargate Worlds**. Последнее время за этой MMORPG очень пристально следят: фанаты ждут не дождутся релиза, а всем остальным просто интересно, чем закончится комедия с постоянным оттягиванием даты выхода, интернет-забастовками разработчиков и провокационными заявлениями в духе «нам много месяцев не платят зарплату, но мы

Коротко о важном

■ Стало известно, что урбанистическая криминальная игра **CrimeCraft** от украино-американской компании **Vogster Entertainment** выйдет в Америке 25 августа. Разработчики сообщили нам, что в России релиз состоится позже.

■ **EVE Online** исполнилось 6 лет, и год от года эта хардкорная игра становится все популярнее. За прошедшие пять месяцев число активных подписчиков увеличилось с 244 до 300 тыс., а в мае в пик активности одновременно в игре находилось 53 850 человек — шестая часть комьюнити!

■ Как мы и предсказывали, PC-версия **Champions Online** не вышла 14 июля, релиз перенесли на 1 сентября. Причина все та же: разработчики не хотят выпустить сырую MMORPG и потерять потенциальных игроков. На **Xbox 360** игра должна выйти до конца года.

■ Продолжается слияние реального и виртуального миров: Французская федерация тенниса и издатели спортивного симулятора **Empire of Sports** договорились проводить Открытый чемпионат Франции «Ролан Гаррос» в онлайновой игре. В этом году в виртуальном чемпионате не участвуют копии знаменитых теннисистов, но не исключено, что вскоре они появятся. В Федерации подчеркивают, что таким образом они прививают молодежи интерес к теннису.

■ Год назад мы называли **Runes of Magic** условно-бесплатным конкурентом **World of Warcraft**. И хотя сразу после релиза выяснилось, что это очередной клон, да еще и с навязчивым внутриигровым магазином, RoM меньше чем за три месяца собрала миллион игроков (сколько из них активно играют, неизвестно).

■ Оглашая планы на ближайший финансовый год, издательство **Atari** обмолвилось, что выход **Star Trek Online** запланирован на конец отчетного периода — иными словами, игра вряд ли выйдет раньше марта 2010-го.

■ **Square Enix** недаром находится среди первых пятидесяти разработчиков, в проекты которых разумнее всего вкладывать деньги: в компании началась разработка **Final Fantasy XIV Online**, которая, вероятно, придет на смену семилетней **Final Fantasy XI**. Первоначально игру анонсировали лишь для PS3, но чуть позже Square Enix объявила, что на PC проект тоже выйдет.

Онлайновые игры в криминально-уголовном сеттинге становятся все популярнее: это CrimeCraft, на E3 анонсировали APB. Хорошо хоть, что пока Bully Online не выходит!

все равно работаем семь дней в неделю».

Тогда (12 мая) казалось, что спектакль, наконец, закончен: жена Дана Элгрена, главы FireSky, написала в блоге, что ее муж уходит из студии. «Дан держался до последнего: с октября из FireSky уволилось больше ста сотрудников, но он никак не хотел бросать Stargate Worlds. Так досадно, просто сил нет! Он работает над игрой три года, до релиза остались какие-то жалкие месяцы, но им не платят ни копейки!»

Пост вызвал большой переполох: во-первых, читать первоисточник потянулись десятки журналистов, и дневник быстренько из общедоступного превратился в «для друзей»; во-вторых, выяснилось, что «больше ста сотрудников» из FireSky не увольнялось. Это подтвердил и сам Дан. Публикуя прощальное послание на форуме Stargate Worlds, он заметил, что у игры «еще есть шансы» появиться на полках, а «что касается самого блога... его обычно читают только друзья и близкие родственники — откровенничая, моя жена совсем не думала, что ее чувства станут достоянием всего интернета. Утверждение про сто сотрудников, конечно, не совсем верно... Но ведь нам с семьей теперь придется сорваться с насиженного места, переехать, бросить всех друзей в Аризоне — в чем-то моя жена все-таки права».

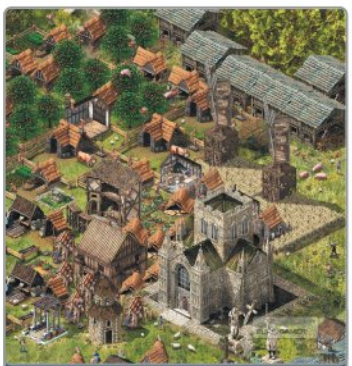
Не заметить надпись «Ждите в 2009-м» сложно. Может быть, разработчикам надоело работать бесплатно и они бросили обновлять сайт?

Комментируя уход Дана, старший менеджер по маркетингу FireSky **Кевин Балентайн** заявил, что делами студии теперь займется Род Накамото, старший вице-президент по разработке. А сам Дан, если верить блогу его жены, с 1 июня работает в **Gazillion Entertainment**, студии с семью AAA-проектами за душой. Что касается Stargate Worlds — на сайте по-прежнему набирают в бета-тест, а на странице «Об игре» трудно не заметить надпись «Ждите в 2009-м».

Старые песни о замках

Вслед за **The Sims**, **Need for Speed**, **Warcraft** и еще десятком отличных однопользовательских игр в онлайн переезжает стратегия **Stronghold**. Разрабатывать ее будут в родной студии, лондонской FireFly, и обещают выпустить в 2010-м.

По словам основателя FireFly Симона Брэдбери, новая игра — **Stronghold Kingdoms** — готова уже на 60% и сейчас проходит внутреннее тестирование. Однако распространяться о геймплее он не пожелал. По всей видимости, это будет RTS с элементами RPG — наподобие **Dreamlords**, хотя точно утверждать не возьмемся: Брэдбери лишь подтвердил, что в игре будет прокачка персонажа (RPG-элемент) и осада замков (видимо, это и есть RTS-составляющая, хотя в большинстве современных MMORPG осады замков присутствуют). При этом графически Stronghold Kingdoms выглядит как старая добрая стратегия: тот же изометрический вид, те же яблочные сады и сырные фермы, те же неповоротливые розовые хрюшки и задумчивые навьюченные лошади.



Не путайте FireFly Studios и FireSky Studios: первая разрабатывает подающую надежды Stronghold Kingdoms, вторая со скрипом доделивает Stargate Worlds.

Верните Лорду Бритишу его миллионы!

Ричард Гэрриот — малый не промах, и со страниц «Игромании» его так просто

Как ни крути, все равно дело упирается в путешествие Гэрриота на МКС. Сам Ричард говорит, что он взял в NCsoft законный отпуск. NCsoft готовит достойный ответ.

не согнать. Весь прошлый год мы рассказывали о том, как он готовится к полету в космос, затем публиковали сообщение, переданное с МКС на логосе, потом дальновидно предсказывали, что **NC West** формируется неспроста... Наконец, Ричард вернулся с орбиты, сообщил, что пересмотрел свои жизненные ценности и пожелал всем в игровой индустрии счастливо оставаться. Вскоре после этого **NCsoft** объявила о закрытии **Tabula Rasa**, на что мы не без удовольствия заметили, что Ричард просчитал партию на несколько ходов вперед и успел уволиться до закрытия проекта. Более того, мистер Гэрриот выглядел очень довольным жизнью и даже обещал взяться за новую игру — возможно, онлайновую.

И вот теперь выясняется, что Гэрриот судится с NCsoft: обвиняет корпорацию в мошенничестве (!) и требует вернуть неслыханную сумму — $27 млн (полет в космос, напомним, обошелся ему в $30 млн). Мы изучили иск мистера Гэрриота и выяснили нелицеприятные подробности дела.

В ноябре 2008-го, как мы и писали, в NCsoft было принято решение о реструктуризации компании. В это время Ричард отдыхал после полета и, как следует из иска, узнал о реструктуризации уже тогда, когда ни на что не мог повлиять: его просто попросили уйти, хоть он и возражал (тут важно, что Ричард не уволился *сам*, как было объявлено ранее, — *его уволили*). Однако в NCsoft все представили так, как будто Ричард просто подал заявление по собственному желанию — чего он на самом деле не делал.

При этом у Гэрриота был опцион на акции — право купить или продать определенное количество акций компании в течение конкретного срока по определенной цене. Если бы NCsoft уволила Гэрриота, он бы сохранил права на опцион до июня 2011-го. А если бы Гэрриот уволился сам (как это было представлено), ему пришлось бы избавляться от акций в течение 90 дней — что он и сделал (а что еще оставалось!). Но акции были проданы в крайне невыгодное время — зимой, сразу после начала кризиса, когда на фондовой бирже творилась полная неразбериха. В результате Гэрриот потерял миллионы, невыгодно продав акции, заплатив сотни тысяч долларов налогов и лишившись потенциального дохода с этих акций.

Отрицать, что Ричард рекламировал Tabula Rasa все время, пока готовился к полету и собственно находился на МКС, трудно. Вся его одежда ушита шевронами с логотипами.

Но и это еще не все. Гэрриот утверждает, что, взяв заслуженный отпуск и отправившись на МКС, он в свое свободное время всеми силами рекламировал Tabula Rasa «для NCsoft». Однако NCsoft закрыла глаза на его благородство и «разорвала контракт с мистером Гэрриотом еще до того, как с него сняли карантин».

Где в этой истории правда, а где ложь, адвокаты Ричарда Гэрриота и NCsoft будут выяснять еще очень-очень долго. Но факт остается фактом: Гэрриот пытается отсудить у NCsoft $27 млн, а это бюджет игры размером с Age of Conan.

Ловите уголовников

Судя по скриншотам, аудитория у APB будет специфическая: проколотые уши, губы и носы, ирокезы, косухи, татуировки на всю спину... неприветливому комьюнити Darkfall Online и не снилось!

Electronic Arts займется изданием MMORPG **APB** (англ. *all points bulletin* — «сигнал всем постам» — список примет разыскиваемого, рассылаемый полицией по всей стране).

APB — очень своеобразный онлайновый экшен про преступников, геймдизайном заведует Дэвид Джонс, создатель первой **GTA** и **Crackdown**. APB это не **The Agency** с ее шпионскими штучками и не **CrimeCraft**, осторожно именуемая «криминальной MMORPG». Разработчики не скрывают: в их мире хотят заработать денег и славы — и побыстрее. А какой самый быстрый путь к деньгам и славе? Верно, по головам... иногда отстрелянным из дробовика. Американский релиз намечен на весну 2010-го, а подать заявку на участие в закрытой бете можно уже сейчас: ***www.realtimeworlds.com/register-your-interests***.

Умноподписавшиеся

Российские разработчики уяснили, что в игру с обычной подпиской наших игроков можно загнать, только если это WoW, и продолжают экспериментировать с бизнес-моделями. И пока «**Нивал онлайн**» пропагандирует подход «деньги равно время, а не деньги равно сила», а «**Иннова**» мучается с балансом внутриигрового магазина,

Сложно сказать, на что похож геймплей Nova Online. Это и не EVE Online с ее непомерно сложной экономикой, но и не Ace Online с ее неинтуитивным управлением.

компания **OG Games** придумала для своей аркадной космической игры **Nova Online** еще более экстравагантный вариант — «умную подписку».

Игроку предлагается два варианта оплаты: либо обычная подписка (заплатил определенную сумму и играй весь месяц, сколько влезет), либо почасовая оплата (тут OG Games, кстати, не открыли Америку, в Азии WoW именно так и работает — по почасовой оплате). Но для России придумали «бесплатное окно» — каждый день с утра до раннего вечера игрок может играть бесплатно. Выбор времени понятен: самое интересное в MMORPG происходит ближе к полуночи, а в дневное время в игровых мирах пусто. Да и не все могут играть днем — многие домой приходят уже затемно, а значит, вынуждены будут платить.

Так или иначе, ни стоимость подписки, ни стоимость часа игры пока не объявлена. Но в OG Games наверняка столкнутся с ботоводством и с тем, что прокачкой и организационными моментами игроки будут заниматься утром и днем, а ночами — только сражаться. Что из этого выйдет — посмотрим.

Снова стоит

Как сказал один неглупый человек о судьбе игр типа **Age of Conan: Hyborian Adventures**, «это не спринт, а марафон». «Конану» в конце мая стукнул год, и как раз к юбилею игры подоспел финансовый отчет о результатах работы **Funcom** за первый квартал 2009 года.

В отчете говорится о «существенном квартальном приросте подписчиков». Точные цифры в документе не фигурируют, но пользовательская база названа «крепкой и стабильной» — надо сказать, стабильный приток игроков в AoC зафиксирован впервые после запуска игры. Средний срок подписки, по словам Эрлинга Эллингсена, директора Funcom по связям с общественностью, также увеличился.

Playboy Online

Почему вы достойны пожизненной подписки на «Плейбой»?.. Потому что вы старше 18? Потому что вы всю жизнь воровали «Плейбой» у папочки? Потому что вы мужчина и этого «вполне достаточно»?!

Jolt Online Gaming (JOG), ведущий ирландский издатель браузерных онлайновых игр, заключил с журналом «**Плейбой**» контракт на издание игры **Playboy Manager** (***www.playboymanager.com***). У Playboy Manager очень странный жанр — многопользовательская казуальная онлайновая игра. Планируется, что игроки станут директорами модельных агентств и будут растить собственных фотомоделей.

Игра выйдет в сентябре, и «Плейбой» обещает снабдить ее «эксклюзивным контентом, в том числе фото и видео своих умопомрачительных моделей-красоток» (а пока вовсю разыгрывает пожизненную подписку на журнал). Но играть за фотомоделей, видимо, будет нельзя.

Закрытие Матрицы

Мы видим эту картинку такой, а вы видите ее совсем иначе. Это Матрица. Тут окружающий мир выглядит так, как вы его себе представляете... только через месяц все закончится.

Снимите шляпы! 31 июля **Sony Online Entertainment** навсегда выключит игровые сервера **The Matrix Online**. Комьюнити «Матрицы», в отличие от игроков **Shadowbane**, отнеслось к закрытию почти спокойно (не иначе как Матрица повлияла?). Но SOE все равно сделала подписчикам прощальный подарок: последние два месяца игры будут бесплатными, а на «конец света» запланировано особенное представление — не иначе как хотят повторить успех прощального ивента «All your base are belong to us» из **Tabula Rasa**.

После закрытия The Matrix Online некоторую часть команды, в том числе продюсера Дэниела Майерса, отправят работать над **The Agency**.

Триста тысяч «Вархаммеров»

По данным **Electronic Arts**, в начале апреля число подписчиков **Warhammer Online: Age of Reckoning** составляло 300 тыс. человек. Игроков эти цифры совсем не радуют: они то и дело жалуются, что внутриигровых событий мало, сервера пустуют и неплохо бы периодически сливать несколько игровых миров в один, чтобы оживлять PvP.

При этом с точки зрения разработчиков 300 тыс. подписчиков — золотая середина. По крайней мере, так считает дизайн-директор **Champions Online Билл Ропер** (в прошлом — вице-президент **Blizzard North**). По словам Билла, «разрабатывать MMOG с прицелом на то, что она соберет 11 млн пользователей, — это что-то из области фантастики. Когда мы в Blizzard брались за новый концепт, мы никогда не гадали: вот, мы выпустим игру, и она продастся шестимиллионным тиражом! Я думаю, создателям MMORPG нужно ориентироваться на 300 тысяч подписчиков — это вполне реальные цифры».

The9 не сдается Blizzard

The9 изо всех сил старается стилизовать свой сайт под World of Warcraft. Что получается, вы и сами видите.

В апреле **Blizzard** объявила, что сменит оператора **World of Warcraft** в Китае. На место компании **The9**, которая так и не смогла пропихнуть сквозь заслоны цензуры дополнение **Wrath of the Lich King**, придет компания **NetEase**. Мы еще писали, что для The9 это удар под дых — WoW, по разным оценкам, приносил компании от 75% до 90% прибыли.

Но не тут-то было! В рукаве у The9 оказался козырной туз: не успела Blizzard передать NetEase права на оперирование World of Warcraft, как The9 запустила свою собственную игру — **World of Fighter**. Причем адреса веб-сайтов у этих игр подозрительно схожи: ***www.wowchina.com*** против ***www.wofchina.com***, не сразу заметишь разницу.

Более того, известно, что The9 прекратит оперирование WoW 7 июня, а NetEase запустит свои сервера «несколько позже в том же месяце». За это время NetEase перенесет на свои сервера данные об игровых аккаунтах и, наверное, установит, наконец, Wrath of the Lich King (к сожалению, номер сдается до «переезда»). Но для китайских фанатов WoW это значит только одно: минимум на пару недель они останутся без игры. Согласитесь, маловероятно, что они вспомнят о сессии или освежат в памяти творчество Цюй Юаня. Нет. Скорее всего, они найдут себе новую онлайновую забаву — и вот тут The9 и подсунет им World of Fighter.

Несмотря на сходство названий, World of Fighter — это не подражание World of Warcraft. Наоборот, это файтинг, который ничего общего не имеет с фэнтезийным Азеротом и куда больше похож на серии **Street Fighter** или **Dead or Alive**. Что думают **Capcom**, **Tecmo** и Blizzard о затее The9, пока неизвестно, а в самой The9 от комментариев отказались.

FREE REALMS

- **Жанр**
  Пятнашки XXI века
- **Издатель**
  Sony Online Entertainment
- **Разработчик**
  SOE San Diego
- **Цена игры**
  $4,99/мес
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  15-20 Мб/час
- **Сайт**
  www.freerealms.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

У любителей настольных игр есть такое понятие, как филлер (от англ. to fill — заполнять, занимать). Объяснить его проще всего на конкретной ситуации. Допустим, вы с приятелями собрались в выходной засесть за какую-то очень сложную настольную игру. В ней сто деталей, тысяча правил и десять тысяч исключений. Все их надо знать назубок, чтобы мирные посиделки не переросли в драку. Обычно такого рода забава рассчитана на 5-6 часов непрерывной игры и строго определенное количество человек. Допустим — на четверых. И вот вас собралось трое, вы сидите уже битый час, а Германна, как водится, все нет. Что делать?

Можно, конечно, быстро выпить все припасенное пиво и разойтись: ну, не судьба так не судьба. А можно скрасить томительное ожидание любой несложной игрой, единственное предназначение которой — заполнить неожиданно организовавшееся пустое время. Так вот, **Free Realms** — идеальный онлайн-филлер.

Наши пальчики устали

Мы играли, мы играли... Говорят, среднестатистические офисные работники как минимум треть рабочего времени тратят вхолостую — то есть на всячески браузерки, просмотр «Одноклассников», звонки родным, распитие чаев и безрадостное ковыряние в носу. Говорят также, что от «игр с длинной сессией» — вроде **World of Warcraft**, **Lineage 2** или **Age of Conan: Hyborian Adventures** — очень сильно устаешь. Складывая эти два утверждения, получаем следующее: для нормального функционирования современному человеку нужно какое-то не слишком утомительное развлечение.

Популярные у наших бабушек и дедушек кубики Рубика и любимые нашими мамами-папами тетрисы теперь, в эпоху Веб 2.0, не имеют шансов. Те, кто раньше взяли бы в руки «змейку» или пощелкали пятнашками, сейчас толпами стекаются в казуальные игры. **Sony Online Entertainment** стала первым крупным издателем, который эту тенденцию уловил. И не просто уловил: у Free Realms сразу три целевые аудитории. И, что самое удивительное, все три она покоряет!

Первая — это, несомненно, дети. От пяти лет и старше: зависит от того, в каком возрасте родители позволят любимому чаду вцепиться в мышь. Игра, в которой нет ни обнаженки, ни расчлененки, ни еще каких пакостей, идеально подойдет для ребенка. Вторая аудитория — уставшие от ежедневной текучки «офисные крысы», которым нужно какое-то развлечение. Сюда же включим домохозяек, обожающих **The Sims**, и студентов, которые вообще падки на все бесплатное, пусть даже условно. Третья аудитория — те, кто знает толк в онлайне. Они в курсе, в каком дополнении к WoW подключат инстанс с Артасом и почему провалился «Конан». Но и они в перерывах между рейдами загружают Free Realms. Почему?

Все просто. Формула «много контента, который просто освоить и которым можно похвастаться перед друзьями» еще никого не подводила. Сейчас, когда пишутся эти строки, игра запущена меньше месяца, а Sony уже отпраздновала создание двухмиллионного аккаунта. Хотите знать, как можно сделать идеальный онлайн-филлер, в который будут играть все? Перед вами один из самых удачных опытов за все время существования жанра.

Айсберг сверху

Представьте себе место, где вы вольны заниматься чем угодно, когда угодно и сколько угодно. Фактически, это и есть мир Free Realms. Одним легким движением руки вы превращаетесь из гениального повара в злобного драчуна, из водителя спортивной машины — в собирателя хрустящих печенюшек, а из увлеченного собаковода — в отважного почтальона.

По сути своей Free Realms — сборник отлично срежиссированных мини-игр. Опытный сценарист расставил их в должной последовательности, а умный продюсер позаботился о том, чтобы ассортимент удовлетворил потребителя любого возраста и взыскательности. В игре больше дюжины разнообразных классов (здесь они называются «работами»), и для каждого по фэнтезийному миру раскидано тысячи заданий. Справедливости ради отметим, что сам мир невелик, но Sony благоразумно промаркировала территории, находящиеся в разработке, и любой игрок знает, что за горизонтом — не конец, а новое начало.

Продравшись сквозь частокол настроек цвета кожи и вида ирокеза (либо пропустив их все и выбрав одного из четырех предложенных героев), мы попадаем в обучающую миссию, которая знакомит с мироустройством Free Realms. Основы управления схватываются мгновенно: оно, как и ожидалось, стандартно, ведь игра делалась фактически под любую аудиторию. Тут вам покажут первые профессии — драчуна и повара. Вы узнаете, на какую клавишу надо нажать, чтобы свалить противников с ног, и сварите первый в своей жизни суп, ингредиенты для которого придется достать здесь же, сыграв в забавную мини-игру, одну из вариаций вездесущей **Lines**.

И вот тут начинается ваше путешествие по игровому миру. Первое поселение (с говорящим названием Crossroads — привет, WoW!) сразу предложит столько заданий, что глаза поначалу просто разбегаются. Можете завести домашнее животное и заняться его тренировкой. Можете и дальше совершенствоваться в «убойных» профессиях, набирая задания, где надо кого-то отмутузить, или в поварском искусстве, изучая

Оружие и вещи можно примерить. Мало ли, а вдруг вам потом не понравится, как выглядит персонаж в новом облачении?

Мир игры полон великолепных условностей. Надоело жарить отбивные? Выйдите на сцену и подурачьтесь — прямо в фартуке!

Проста и необязательна

Во Free Realms компания Sony обкатывает модель микротранзакций, которую впоследствии будут использовать в больших и дорогих играх вроде The Agency.

Боевая система Free Realms настолько же проста, насколько и необязательна. Мирно стоящих на карте противников можно даже не обходить — они все равно не нападут, пока вы сами не решитесь объявить им бой. Обычно в таком случае вам предлагают сразиться с 3-5 монстрами, которые обожают нападать кучей. Стиль боя зависит от того, какую специализацию вы качаете, а сами специализации скопированы со старших братьев по жанру: лучники и волшебники стреляют как по одиночным целям, так и по всей куче врагов сразу, тяжеловооруженные воины и ниндзя бросаются на соперника, как львы, а доктор лечит союзников и заодно почему-то травит монстров.

В игре есть даже пещеры с достаточно сложными цепочками заданий — в одиночку лучше не соваться. И — да, тут тоже можно собрать партию со стандартным распределением ролей (танк, доктор, рубаки). Смотрится все это действо, конечно, как насмешка над «серьезными» играми. Но для детей, которым играть в WoW еще рано, или для блондинок, которым он противопоказан, местные пещеры — самое то, чтобы понять основы групповой игры. Кроме того, только в некоторых пещерах можно найти фрагменты коллекций и прочие игровые «вкусняшки».

Профессии «шахматист» в игре нет, так что в шахматы играем исключительно ради интереса. Который, к сожалению, быстро иссякает — компьютер не Каспаров, «мат Диларам» ему не по зубам.

новые рецепты. Можете записаться на гонки, разносить почту или собирать минералы, чтобы потом делать из них оружие. Вы также можете сесть за стол и сыграть в шахматы или шашки (с компьютером) или затеять карточную игру, вариацию **Magic: The Gathering**, с любым игроком.

Вплотную занявшись какой-то одной профессией, вы достаточно скоро обнаружите, что достигли верхней планки — 20-го уровня. Что дальше? Если все прочие мини-игры (работы) вам неинтересны — к сожалению, ничего: можете закрыть клиент и забыть про Free Realms. А можете продолжать игру, проходить любимые мини-игры на максимальном уровне сложности и ставить новые рекорды вроде варки супа за 20 секунд или выигрыша шахматной партии без потери ферзя.

Если вам понравилось больше двух развлечений, а кроме исследования простенького мира и собирания «коллекций» предметов вам больше ничего не надо, то даже существующего контента хватит, чтобы игра заняла вас хотя бы на пару месяцев. И пока вы играете, хитрая Sony наверняка подключит еще кучу всего интересного. Но даже если и нет — мы же еще не поговорили про вторую сторону Free Realms. Платную.

Айсберг снизу

Назойливая золотая табличка «Ну подключись же, что тебе — жалко пяти долларов?!» будет преследовать вас всюду, начиная с сайта игры и заканчивая собственно игровым клиентом. Поддавшись на уговоры и позволив слизнуть со счета указанную сумму, вы окажетесь счастливым обладателем золотого аккаунта. На нем разблокированы все 14 профессий (в базовом открыты 9), доступно несколько сотен дополнительных квестов и вещичек и можно заводить трех персонажей вместо одного.

Что такое пять долларов? Фактически, пшик — журнал, который вы сейчас держите в руках, и то стоит дороже. Разница лишь в одном: купив «Игроманию», вы получили весь контент журнала и пары дисков. Купив аккаунт в Free Realms, вы не получили контента вообще. Вам всего лишь выдали несколько дополнительных возможностей (вроде как позволили купить еще несколько «Игроманий»).

Суть в том, что весь эксклюзивный контент здесь стоит отдельных денег. Хотите ботинки для собачки? Пожалуйста, с вас SC50 (местная валюта, Station Cash; SC1 свободно конвертируется в 1 цент, купить «деньги» можно, не выходя из игры). Собачку, впрочем, тоже для начала надо будет купить. Бесплатно можно возиться с животным только 20 минут; да и какое в том удовольствие — ухаживать за какой-то «условно взятой» собакой? Верный друг должен быть единственным-неповторимым и всегда рядом (SC200-400 плюс расходы на сопутствующие товары). Вам и самим хочется приодеться? Костюм астронавта — SC650, фирменная роба «Абракадабра» — SC400, зеленый цилиндр — SC100, красный зонтик — SC200... и так еще несколько сот наименований: от магической бензопилы до карманного радиоприемника. Теперь можете прикинуть, во сколько в действительности при ваших аппетитах обойдется вам игра во Free Realms.

Формула «наживемся на эксклюзиве», используемая в микротранзакциях Sony, уже не нова, эту систему успешно применяют во многих других онлайновых играх. Отметим, что во Free Realms она работает вполне внятно: без отвращения принимает русские кредитки, быстро производит все расчеты. Обратим внимание и на то, что Sony — не жадная контора и любит сделать подписчикам какой-нибудь мелкий подарок. Например, когда игра преодолела планку в миллион подписчиков, на все аккаунты «упало» по SC200 и фирменной майке (для персонажа, конечно).

■■■

Free Realms великолепно вышла «на орбиту», но и у нее есть свои слабые стороны. Часты падения серверов, не до конца продуман механизм повышения уровней в профессиях (бывает, приходится повторять монотонные действия по сотне раз, а для подобной игры это непростительная ошибка!). Заходя дружной компанией на один сервер, можно потеряться в «копиях» и так и не суметь встретиться.

Хотелось бы менее назойливого музыкального оформления и побольше озвученных персонажей, файтинга посуровей, ограничений передвижения поменьше... Впрочем, а нужно ли? Ведь этот обзор написан взрослым человеком. Если добавить все упомянутое выше во Free Realms, она растеряет всю свою детскую наивность и мы получим еще одну взрослую MMORPG, которых и так пруд пруди. Пусть младшая сестричка остается младшей! А мы будем иногда заходить к ней в гости и отдыхать. Тем более что свое удовольствие здесь можно получать, не вкладывая ни копейки. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Младшая сестренка больших MMORPG — с детским контентом и вполне взрослыми замашками.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

DARKFALL ONLINE

- **Жанр**
  Резня бензопилой
- **Издатель**
  Audiovisual Enterprises SA
- **Разработчик**
  Aventurine SA
- **Цена игры**
  $15/мес
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  5-15 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.darkfallonline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

За то время, пока **Darkfall Online** находился в разработке, он стал чем-то вроде **Duke Nukem Forever** от онлайна. Никто не знал, реализуют ли разработчики хоть половину обещанного, когда игра выйдет и выйдет ли вообще. Но не прошло и восьми лет, как Aventurine SA разобралась со своим долгостроем — и один из самых загадочных онлайновых проектов до релиза превратился в самый спорный после.

Гоблины-убийцы

Почему спорный? Да потому, что Darkfall Online (DF) можно или страстно любить, или люто ненавидеть. Представитель редкого вида игр-песочниц, он не ведет игрока за ручку по квестам, не подсовывает ему услужливо все новый и новый контент по мере развития персонажа, а бросает игрока в суровый мир, предлагая развлекаться самостоятельно.

Приключения начинаются еще до захода в игру. DF работает по подписке, «якобы релиз» состоялся полгода назад, но количество игроков все равно ограничено: разработчики, словно игра все еще тестируется, сами решают, когда пустить в мир новую партию поклонников. Единственная возможность получить заветный ключ — караулить официальный сайт, дожидаясь, когда создатели подкинут очередную порцию.

Разработкой Darkfall занимались страстные поклонники **Ultima Online**. Авторы хотели сохранить достоинства любимой игры, но завернуть их в новые технологии и добавить масштаба: огромный мир, тысячи умений и свобода действий, которую будут воспевать в балладах трубадуры. Что ж, в одном они точно преуспели — мир Агон настолько большой, что в нем запросто поместятся Калимдор из **World of Warcraft**, Эриадор из **The Lord of the Rings Online**, Хайбория из **Age of Conan: Hyborian Adventures** и останется еще место под просторы **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Причем никакой халтуры: каждый кустик и холмик созданы вручную, так что красотой и разнообразием мир не обделен. Проблема в том, что в погоне за размерами разработчики забыли населить Агон — пороху не хватило. Можно пробегать битый час, не встретив ни одной живой души. Darkfall — наверное, единственная MMOG, где игроков больше, чем монстров.

На выбор предлагают шесть рас, но кроме внешности и ездового животного они мало чем отличаются друг от друга. Умудренные опытом ветераны выбирают темнокожих альфаров, так как по этим коротышкам в бою довольно сложно попасть, а разглядеть их в ночи не легче, чем летучую мышь в темной пещере. Стартовые локации у всех рас похожи — небольшой городок с кучкой невзрачных NPC, банковский сейф, где можно хранить награбленное, а неподалеку расположен лагерь гоблинов.

В ранних интервью разработчики обещали, что монстры будут иметь «невероятно продвинутый интеллект». Отчасти их обещания оправдались. И хотя гоблины не цитируют Шекспира, в бою они куда сообразительнее противников из других MMOG: стрейфятся, все время норовят прошмыгнуть за спину, а если становится жарко, бегут за подмогой. Не покидает ощущение, что дерешься не с мелкой сошкой, а каким-то боссом. Именно на гоблинах можно заработать стартовый капитал, а деньги в DF ох как нужны.

Quake и синий бублик

Одного взгляда на цену умений достаточно, чтобы начать считать каждую копейку. В отличие от популярных сегодня клонов World of Warcraft, в DF нет классов и уровней. Развитие героя целиком зависит от прокачки скиллов. Если персонаж копает руду — у него улучшается навык рудокопа, если долго барахтается в воде — начинает плавать быстрее, даже обычная пробежка по лесной просеке приносит видимые плоды. Но главное, конечно, боевые умения.

Граждане, чтобы не потерять все, храните деньги в сберегательной кассе!

Сотня соклановцев, спешащих на войну верхом, — впечатляющее зрелище.

Трудяги мирно копают руду и даже не подозревают, что жить им осталось несколько минут.

Сражения в DF — основное развлечение, но сама боевка выглядит крайне незамысловато. Так как на покупку и прокачку крутых навыков нужна уйма времени и средств, в арсенале игроков первые месяцы есть только базовый удар мечом, блок, выстрел из лука и стартовое заклинание — метание синего бублика. Фехтование очень напоминает старенькие RPG: бегаем кругами вокруг врага, пытаясь удержать его в прицеле, и непрерывно долбим левую кнопку мыши. Одна анимация удара, один звук, секунда паузы до следующей атаки.

Стрельба заклинаниями больше всего напоминает… Quake в режиме сражения на рокетлаунчерах. Только в DF вместо яркого заряда ракетницы из посоха с противным жужжанием вылетает синий бублик. Через 10 минут любой осознает, что стрелять нужно с опережением, не в туловище, а под ноги, и если враг подбежал вплотную — быстро переключиться на меч. Примитивнее систему сложно себе представить, но из-за риска умереть и все потерять адреналин бьет ключом, и на однообразие ударов перестаешь обращать внимание.

Интерфейс игры организован весьма необычно. Если нужно залечить после боя раны или забрать с тушки монстра трофеи, придется сперва убрать оружие. И пока игрок не разберется с макросами, он будет вынужден каждый раз открывать окно персонажа, затем сумку, перетаскивать оружие из окна в сумку и совершать кучу других ненужных действий — после эргономики WoW все это выглядит каким-то чудовищным анахронизмом.

Макросы в DF — вообще вещь незаменимая. Боевые умения растут издевательски медленно, и, если не играть круглосуточно семь дней в неделю, потребуется несколько лет, чтобы развить их до максимума. Поэтому фанаты игры могут забыть почистить на ночь зубы, но всегда помнят, что перед сном нужно запустить макрос на прокачку. Не давать же фору врагу. Сбор ресурсов на автомате — тоже распространенное явление. Так как процесс добычи дерева и руды в игре крайне нудный, а крафт требует тонны всякой всячины, в некоторых местах можно увидеть целые колонии запрограммированных трудяг, обреченно махающих кирками. Для охотников за головами такие «автоматизированные» персонажи — легкая добыча, поэтому только самые наивные оставляют своих «собирателей» посреди чистого поля. Профи прячутся в кустах где-нибудь на отшибе и таскают руду в банк исключительно ночью.

Экономика в DF развита слабо. Разница в цене между ресурсами и готовым изделием, как правило, смехотворная (большинство игроков состоят в кланах и находятся на самообеспечении), а из-за того, что разработчики не позаботились ввести рынок, товары приходится сбывать из рук в руки, находя клиентов в чате. И хорошо, если покупатель окажется в паре километров, порой приходится мотать за тридевять земель, думая про себя: «Какого черта я тащусь туда за гроши?» Тем не менее, только крафтеры могут построить город, спустить на воду корабль и обеспечить бойцов всем необходимым, поэтому мастерам топора и фуганка рады в любой гильдии.

Когда здоровье бойца опускается до нуля, он падает на землю без чувств. В этот момент противник может или добить его, или оказать помощь. Угадайте, что выбирают чаще?

Страсти вокруг «Еврогеймера»

Игровая пресса на выход Darkfall очень долго вообще никак не реагировала. Отчасти из-за того, что разработчики подолгу не отвечали на запросы игровых ключей и журналисты долгое время добывали их в общем порядке (а это ой как непросто). Первый обзор вышел через пару месяцев после релиза игры. Статья автора с европейского сайта **Eurogamer.net** сразу привлекла много внимания. Фрилансер «Еврогеймера» Эд Зитрон в один присест выдал все недостатки игры, приправив свой и без того саркастический текст поддевками и издевательскими шуточками. «Создавая Darkfall, кто-то явно проигнорировал все правила, по которым делают отличные игры», — подытожил автор и влепил творению Aventurine 2 балла из 10.

Узнав об этом, вице-президента Aventurine и продюсер Darkfall Тасос Фламбурас опубликовал на сайте DF обличительное письмо, где сообщил, что с выделенного журналисту аккаунта в игру заходили всего на 2 часа, причем большую часть этого времени потратили на создание персонажа. «Еврогеймер» откликнулся, что Ed Zitron играл никак не меньше 9 часов. Фанаты взвыли: чтобы познать все прелести DF, в него надо играть месяцами. На «Еврогеймере» парировали, что если игра не зацепила человека в первые пятнадцать минут, то он просто не будет играть в нее дальше и никакой высокоуровневый контент ему не нужен. Тасос в крепких выражениях потребовал убрать с «Еврогеймера» обзор, потому что он подрывает авторитет Aventurine. «Еврогеймер» заявил, что это противоречит политике сайта: статьи с ресурса не удаляются. В комментариях к обзору разгорелся нешуточный спор, Darkfall бросились называть Darkfail, и, наконец, редактор «Еврогеймера» пообещал, что они опубликуют вторую рецензию, но первую убирать не будут. Тасос на таких условиях выделять второй пресс-аккаунт отказался. «Еврогеймер» парировал, что сотрудничать с ним не очень-то и хотелось, и объявил, что купит аккаунт на общих условиях, когда появится такая возможность.

На момент сдачи номера страсти вокруг «Еврогеймера» по-прежнему кипят. Один шутник даже создал в игре гильдию с названием EUROGAMER.NET, и ей тут же объявили войну практически все кланы в игре.

«Клубные дома» — это такие кружки по интересам под покровительством, например, Международной Федерации бобслея и скелетона (FIBT) или все той же Жюстин Энен. Как правило, в таких заведениях можно получить доступ к последним новостям в выбранной дисциплине или галереям фотографий.

[23:21:26] Elantar has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:22:13] Aesir has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:22:15] Extinction has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:22:20] Diva has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:22:26] Roamers considers Weapons of Mass Destruction FRIENDLY.
[23:22:35] Tiervolution has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:03] BloodClaw Pack has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:05] BKB has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:08] The Vindicators has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:10] House Semenstorm has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:13] FreneZy is WARY towards EUROGAMER NET.
[23:23:15] Bad Boys For Life is WARY towards EUROGAMER NET.
[23:23:17] Winterblades has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:18] Gallowglass has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:20] High Tide has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:23] Citadel Of Assassins has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:24] Covenant of the Phoenix and Dark Hand of Valor have negotiated treaty.
[23:23:26] Exilium has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:27] SUN has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:40] OT Brotherhood has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:41] Virakar has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:46] Mystical Awakening has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:47] Inquisition has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:53] Les Ongles Noirs is WARY towards EUROGAMER NET.
[23:23:55] United Front has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:56] House Shivering has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:23:59] Ultima Thule has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:24:04] Gothic has declared WAR on EUROGAMER NET.
[23:24:04] Tempest has declared WAR on EUROGAMER NET.

Кланы DF воюют каждый день, но общее возмущение обзором «Еврогеймера» сплотило их на короткое время. Результатом стала такая вот акция протеста.

Моря Агона не намного гостеприимнее берегов Сомали: тут тоже есть профессиональные пираты, нападающие на суда. Только помощи от тяжелого атомного ракетного крейсера «Петр Великий» здесь не дождешься.

Топор войны

Фраза «свободный лут» для поклонника PvP — то же самое, что звоночек для собаки Павлова: тут же вызывает обильное слюнотечение. Но игр, где с трупа врага можно снять все до трусов, выходит так мало, что многие стали забывать ощущения, которые дарила Ultima. Когда бежишь к спасительному городу с торбой, доверху набитой сокровищами, и молишься на бегу, чтобы не наткнуться на головореза. DF дает шанс пережить эти волнительные минуты снова, причем далеко ходить не нужно: даже в стартовых локациях полно желающих поживиться за чужой счет. То, что ушастых гоблинов на всех не хватает, только подстегивает игроков разбираться, кто прав, а кто виноват, давно проверенным способом.

В мире Агона нет безопасных уголков — напасть можно даже в городе. Но если на тебе клеймо убийцы, ты сразу становишься мишенью для городских пушек. Чтобы этого избежать, некоторые игроки любят провоцировать на первый удар. Не удивляйтесь, если во время боя с гоблином непонятно откуда вылезет какой-нибудь хитрец, заслонит зверушку своим телом и начнет прыгать да восклицать: «Ну же, ударь меня! Боишься? Страшно, да?»

Чтобы выжить в DF, придется выучить главное правило — не верь никому. Поможешь какому-нибудь бедолаге, а он запросто всадит нож тебе в спину, встретишь посреди поля одинокого всадника — он не упустит случая прикарманить твой инвентарь. Возможность обобрать труп до нитки действует на игроков как красная тряпка на быка, и убийства (зачастую совершенно бессмысленные) случаются повсюду. Но если в начальных локациях это скорее баловство детишек, которые бегают голышом и тыкают друг в друга ржавыми железками, то на территории PvP-альянсов бушуют настоящие войны.

По миру Агона разбросано около сотни мест, где игроки могут возводить города и деревни. Строительство под силу только крупным гильдиям, для которых города — это место военных сборов и склады для трофеев. Владение городом также дает возможность собирать под боком ресурсы, строить корабли и осадные орудия, а если рядом обосновались высокоуровневые монстры — регулярно их «доить». Но, как можно догадаться, свободных земель на всех не хватает, поэтому гильдии постоянно осаждают чужие владения, пытаясь прибрать их к рукам.

Любой клан, заплатив кругленькую сумму, может включить для вражеского города режим осады. После этого у него есть 4 часа, чтобы найти и прикончить городского лидера, с помощью осадных орудий прорвать оборону и уничтожить «клановый камень» — сердце города. Осады в DF — феерическое зрелище. Во все стороны летают синие бублики и стрелы, кавалерия давит пехоту, на городской площади резня, в которой иногда невозможно разобрать, где свои, где чужие. И каждый боец ощущает, что от него зависит успех операции, к которой клан, возможно, готовился несколько недель.

■■■

К сожалению, недостатки игры перевешивают ее достоинства. Переход, скажем, из дружелюбного WoW в DF для неподготовленного игрока может закончиться культурным шоком. Практически полное отсутствие квестов и каких-либо ориентиров, толпы варваров, убивающих безо всякой причины, сообщество, от которого не дождешься помощи (а вопросы, что еще можно сделать в этой игре, возникают постоянно). Впрочем, разработчики никогда и не скрывали, что DF — игра не для всех. Это площадка для военных и политических разборок PvP-гильдий, и простым смертным здесь делать нечего.

«Если вы спросите меня, что привело к падению Гипериона, — писал поверженный король, — то я бы назвал не только численное преимущество врагов, но и проблемы самой игры. Из-за бесконечного гринда из DF ушли лучшие игроки, занимавшие важнейшие должности в королевстве, и заменить их было некем. Вслед за ними потянулись их друзья, и население Гипериона значительно сократилось». Несмотря на поражение, Гиперион по-прежнему господствует на востоке мира, но теперь это лишь жалкое подобие былой империи. ■

Первая мировая война

Политическая карта DF обновляется регулярно — на то есть весомые причины.

Конфликты разного масштаба происходят в DF каждый день, и к ним уже успели привыкнуть. Но недавно в мире Агона разгорелась Первая мировая война DF.

До недавнего времени вся восточная часть карты находилась под управлением королевства Гиперион во главе с королем Манусом. Самопровозглашенный правитель создал феодальную структуру, позволявшую держать под контролем тысячи игроков. В лучшие времена под властью Мануса было 27 городов и несколько крупных регионов. Но не всем нравилась сила Гипериона. Чтобы свергнуть Мануса, западные альянсы объединились в крупнейший за историю игры союз и нанесли сокрушительный удар. Терзаемый внутренними конфликтами Гиперион не смог противостоять натиску и отдавал территории практически без боя. Развязка наступила 12 мая, когда его величество Манус опубликовал на официальном форуме DF сообщение о капитуляции.

ДОЖДАЛИСЬ?

Darkfall Online — игра для суровых геймеров, которые не переносят WoW-клоны, зато любят хардкорное PvP с риском все потерять и готовы ночами не спать во благо родного клана. Остальным лучше пройти мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	2.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

Сергей Колокольников
INTERNET@IGROMANIA.RU

- **Жанр**
  Дворовая возня с мячом
- **Издатель**
  Sierra Online/Level Up! Games
- **Разработчик**
  JC Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  Innova
- **Цена игры**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 56 Кбит/с
- **Трафик**
  40-50 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.fstyle.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Стритбол, он же уличный баскетбол, он же «первая игра на Гарлеме» — нечастый гость на игровых платформах. Из достойных примеров вспоминается только **NBA Street**, за все время своего существования так и не покинувшая консольные пенаты. На PC, где и обычный-то баскетбол до недавнего времени был не в фаворе, у уличной его вариации дела обстоят еще хуже: тут есть рафинированный ужас **Backyard Basketball 2007**, играть в который можно, только если вы совсем уж законченный фанат стритбола. Но что делать, если площадки **NBA 2K9** с их блестящим паркетом уже сидят в печенках и так лень оторваться от кресла, чтобы постучать оранжевым мячом по горячему дворовому асфальту? Для начала — обратить взор в сторону онлайновых игр.

FreeStyle Street Basketball (а именно так игра зовется за океаном и на южнокорейской родине) — это онлайновый симулятор стритбола. Со всеми полагающимися такой игре особенностями: вместо площадок NBA здесь солнечные подворотни, привокзальные закутки и живописного вида рабочие кварталы. Кругом граффити. Безликие зеваки-обыватели заменяют шумных зрителей, о слове «трибуна» никто не слышал со времен сотворения мира. Группы поддержки — и той нет. Игроки все как один в длинных шортах, бесформенных футболках или толстовках и с банданами на голове — одним словом, тинэйджеры. Хотите присоединиться к ним? Нет проблем.

Сразу создать стритболиста с уникальным внешним видом не получится — уж очень малы возможности кастомизации. Куда больший интерес представляет выбор игровой позиции (здесь она играет роль класса). Поначалу их всего три: защитник, нападающий и центровой. Разница не только в названиях, но и в характеристиках. Защитники сильны в отборе мяча и перехватах, нападающие лучше прыгают, а центровым нет равных в подборах и бросках из-под кольца. После пятнадцатого уровня можно выбрать дополнительную специализацию. Так, защитник может стать разыгрывающим, а игрок атаки — переквалифицироваться в «техничного нападающего» (для центрового дополнительных специализаций не предусмотрено).

Чем выше уровень, тем больше умений и ярче игра. Разница между игроками разных амплуа действительно есть, и для успешной работы важно подобрать как можно более разноплановых сопартийцев. Вполне возможна ситуация, когда вас вежливо попросят удалиться из только что набранной команды, потому что три центровых в одном коллективе — это перебор.

Сама игра ведется по обычным стритбольным правилам. Чаще всего на одно кольцо, максимум в три игрока с каждой стороны. Одна команда атакует, вторая защищается. Роли меняются либо после каждого заброшенного мяча, либо после того, как он перехвачен и выведен за границы подсвеченной зоны. Но простые правила в этот раз — вовсе не предвестники скучных матчей. Наоборот, здешние спортивные стычки — это короткие, но яростные бои, где даже случайное падение одного из игроков может обернуться поражением для всей команды. Что радует, у FreeStyle Online крайне удобное для спортивного симулятора управление. Всего шесть кнопок, не считая клавиш перемещения. Так что вам как минимум не придется выворачивать пальцы в попытке исполнить очередной трюк или проскочить мимо противника.

После матча, вне зависимости от его исхода, производится подсчет очков опыта, количество которых напрямую зависит от ваших действий на площадке. Тутто и проявляется бизнес-модель. Чем выше ваш уровень и чем больше очков опыта и внутриигровой валюты на счете, тем больше разных бонусов можно купить в местном магазине: от одежды и татуировок до новых фристайлерских трюков с мячом.

■■■

Что до технической стороны вопроса, то здесь у FreeStyle Online все довольно ровно. Приятная cel-shaded-графика, ненапрягающий саундтрек. Разочаровывают два момента: надоедливый комментатор, чьи односложные фразы в духе «Отличный пас!» приедаются ровно через пять минут игры, и периодически проскакивающие ошибки в текстах (FreeStyle Online еще дорабатывается, так что этот момент, скорее всего, исправят). В остальном — игра приятная. В силу узкой тематики она вряд ли заставит вас прожигать бессчетное количество часов за монитором, но не грех выделять ей полчаса каждый вечер — как раз останется время для того, чтобы постучать мячом на настоящей площадке. Оно, знаете ли, все равно как-то приятнее. ■

Поблагодарить за отличный пас можно в любой момент — над головой игрока появится вот такая стильная надпись.

Все без исключения персонажи выглядят так, словно вышли из какого-то мультфильма про уличных баскетболистов.

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепкий симулятор уличного баскетбола в cel-shaded-обертке. Для тех, кто устал от серьезной NBA 2K9.

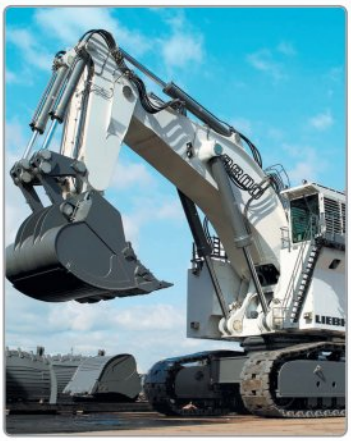
ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

INTERNET@IGROMANIA.RU
Степан Селищев, Светлана Померанцева

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Экскаватор — отличная покупка



Сейчас многие родители стараются как можно раньше приучить своих ненаглядных чад к компьютеру. Дескать, подрастут, навык общения с ПК обязательно пригодится. Своя доля правды в этом есть. Вот только нерадивые детишки вместо того, чтобы разбираться в принципах работы операционки, особенностях офисных программ и основах программирования, обычно сразу устремляются в каталог Games, где и проводят все свое свободное время. Но даже в этом случае какой-никакой компьютерный навык они получают: давить на клавиши и технично передвигать мышку по коврику тоже надо уметь.

Если же совсем маленький ребенок (лет трех-пяти) слишком рано перешел с компьютером на ты, то уже родителям иногда приходится расплачиваться за свою «предусмотрительность». Например, некоторые детишки умудряются — иногда совершенно неосознанно — покупать на интернет-аукционах довольно дорогостоящие вещи, а родители об этом узнают уже постфактум. Пару лет назад юный француз прикупил для своего папы профессиональный отбойный молоток за несколько тысяч долларов. Отцу пришлось оплатить «подарок». В прошлом году четырехлетняя немка заказала для семьи путевку в Австралию. Туроператора удалось уговорить отменить заказ, сославшись на неразумность дитяти.

И вот совсем недавно трехлетняя **Пипи Куинлэн** из Окленда (Новая Зеландия) осчастливила свою семью еще более оригинальным способом. Когда ее родители легли спать, она прокралась к компьютеру, на котором папа часто играл с ней в простенькие детские игры, и начала по привычке возить мышкой по коврику, попутно нажимая кнопки. О результате ее стараний мать девочки Сара узнала уже на следующий день. На ее почтовый ящик пришло письмо, подтверждающее, что семья теперь является счастливым обладателем... десятитонного экскаватора Kobelco. Бюджет Куинлэнов обеднел на $12 000.

Сначала подозрение пало на мужа, но тот стоял на своем — экскаватора не покупал. Тогда-то все и поняли, что не стоило оставлять компьютер включенным, да еще и с открытым на странице веб-аукциона браузером. Несколько дней шли разборки с продавцом. В конце концов он согласился расторгнуть сделку без всяких штрафов. Семейство Куинлэнов же всерьез взялось за воспитание ребенка. Чтобы Пипи было понятно, что впредь так поступать не нужно, ей объяснили, что она потратила почти все деньги на... 12 000 порций мороженого.

А ты платишь больше?

В прошлом выпуске «Событий и фактов» мы рассказывали вам об интересном «кризисном» исследовании английской компании **O2**, которое показало, что в большинстве стран Европы люди скорее будут недоедать, продадут свои машины и переберутся жить в пригород, чем откажутся от широкополосного доступа к интернету. Теперь же похожие данные появились и по России: компания «**Директ ИНФО**» опубликовала очередной отчет об изменениях затрат людей на скоростной доступ к Сети в регионах и столице.

Цифры получились довольно интересные. По сравнению с прошлым годом (предыдущее исследование было опубликовано в мае 2008-го) затраты на интернет уменьшились лишь на 7%. Для сравнения: затраты на услуги сотовых операторов упали более чем на 10%.

Массовой миграции людей на более дешевые тарифы — то, чего так боялись многие интернет-провайдеры, — тоже не наблюдается. Лишь 11% жителей Москвы и 16% интернетчиков из других городов России перебрались на более медленные каналы. А вот 75% опрошенных четко дали понять, что даже не думают о том, чтобы както экономить на Сети.

Из исследования «Директ ИНФО» можно почерпнуть и еще кое-что интересное. Например, среднестатистический интернетчик из Москвы раскошеливается ежемесячно на 615 руб., за пределами МКАД люди вынуждены в среднем выкладывать уже на 25-30 руб. больше, да и скорость будет существенно ниже. За деньги, за которые в столице можно обеспечить себе 5 Мбит/с, в регионах вам подключат только 2,5 Мбит/с.

Незадолго до «Директ ИНФО» свой отчет о состоянии интернет-дел в семи округах России опубликовал «**Яндекс**». Он наглядно демонстрирует, насколько на самом деле разнится стоимость интернета в крупнейших городах и на периферии. За отправную точку был взят тариф 512 Кбит/с. Так вот, в Москве и Санкт-Петербурге за такую скорость обычно просят около ста рублей. В глубинке же ценник увеличивается приблизительно в десять раз: все рекорды, по данным «Яндекса», побил Благовещенск, где за 512 Кбит/с надо раскошелиться почти на 3000 руб., хотя нам известны городки в Зауралье, где цена может доходить и до 5000 руб.

Разблокируем за деньги

Прошли те времена, когда вирусы писались на коленке доморощенными хакерами и распространялись зачастую исключительно из-за любопытства. Последние несколько лет менее 1% компьютерных вредителей создаются энтузиастами забавы ради. Весь остальной вирусный парк собирается на конвейерах крупных хакерских групп, которые за каждую модификацию уже известного вируса берут с заказчика небольшую мзду (от $50 до $1000), а за написание ядра совершенно нового виря запрашивают кругленькие суммы (по некоторым данным — до $200 000).

Вирусы, которые просто уничтожают данные или портят железо, мало кому нужны. Потому что с них практически невозможно получить прибыль. Ну разве что производители компьютерных комплектующих скинутся и закажут массовую Win.CIH-атаку, чтобы продать побольше материнских плат. Но это уже из области ненаучной фантастики. А вот что пользуется большой по-

пулярностью, так это всевозможные вирусы-воры (чаще всего черви и трояны, крадущие пароли и номера кредиток) и... вирусы-вымогатели. С начала этого года число троянов-вымогателей растет в геометрической прогрессии. Можно сказать, что начался настоящий бум.

Если вы еще ни разу не сталкивались с этим видом заразы, то кратко объясним, в чем ее суть. Вирус каким-либо образом проникает на винчестер (через почту, скачанный файл или даже напрямую через брешь в браузере), после этого шифрует какие-то типы файлов (чаще всего документы в формате DOC), а затем трогательно предлагает вам заплатить за расшифровку. Деньги нужно переводить либо через одну из систем онлайн-платежей, либо еще проще — через SMS. Не заплатите — потеряете информацию. Заплатите... с большой вероятностью тоже потеряете. Потому что во многие программы подобного рода дешифровальщик не встраивают (он увеличивает вес тела трояна). Вирусы просто используют для выкачивания денег.

Один из самых распространенных вымогателей — **Trojan.Winlock**. Этот троян блокирует Windows и выводит на экран окно, в котором красуется приблизительно такая надпись (в зависимости от сборки вируса текст может меняться): «Ваша версия Windows является пиратской. Компания Microsoft приостанавливает ее работу. Чтобы купить лицензионный ключ, отправьте 1000 рублей на такой-то номер». Самое удивительное в том, что на эту разводку ведутся зачастую даже опытные интернетчики и владельцы лицензионных копий Windows. Разблокируется ОС после отправки денег или нет, тоже зависит от версии Trojan.Winlock. Чаще всего придется форматировать винчестер и переустанавливать операционку с нуля.

В интернет с унитаза

Если вы выходите в интернет, сидя за столом перед монитором, — это норма. Если непрерывно гуляете со странички на страничку с мобильника, когда едете в метро или автобусе, — это легкая девиация. Если вас не оторвать от вашего КПК с открытым браузером, когда вы пьете утренний кофе, — это серьезное отклонение. Если же вы берете с собой ноутбук в туалет и даже там умудряетесь узнать пару политических сплетен и оставить пяток комментариев на любимом форуме — это уже патология.

Европейское отделение **Yahoo! Mobile** заинтересовалось, а как выходят в Сеть рядовые англичане. Опросив около полутора тысяч интернетчиков с туманного Альбиона, исследователи получили интересные результаты. Помимо классических способов (то есть выхода в Мировую паутину с домашнего или рабочего компьютера), многие англичане предпочитают и нетрадиционные способы серфинга. Ничуть не беспокоясь о своем пищеварении, во время приема пищи по интернету бродит 21% британских интернетчиков. В постели перед сном на любимые сайты заглядывает 5%. Около 10% постоянно читают новости в Сети на деловых совещаниях, когда надо заниматься совсем другим. Но самым популярным экзотическим местом выхода в интернет оказался... обыкновенный унитаз. Именно с него стартуют в веб 29% англичан. Чаще всего в качестве ракеты-носителя используется ноутбук (в 70% случаев), чуть реже телефон или смартфон (около 25%), и совсем уж редко — КПК (менее 5%).

Электрошоковая терапия

Интернет-зависимость сейчас обсуждают практически везде. С экрана телевизора и на страницах газет, в очереди за молоком («а мой-то сынуля каждый вечер в монитор пялится») и в самом интернете. Складывается впечатление, что других психических недугов и нет вовсе, а лишь одно пагубное пристрастие к Мировой паутине.

Вот только обсуждать обсуждают, а про то, как излечиться от зависимости, обычно не говорят. А ведь психологических техник, способствующих скорейшему излечению, придумано уже довольно много. Некоторые психологи и психиатры ведут со своими пациентами душещипательные беседы, убеждая их поменьше сидеть в Сети и побольше уделять внимания родным и близким. Другие применяют более радикальные методы, напрочь запрещая своим «подопытным» выход в интернет, а когда у них от этого начнет развиваться невроз, психоз или депрессия, подкармливают антидепрессантами и другими вкусными препаратами. Есть и такие, которые сразу переходят к медикаментозным пыткам — эти обычно достигают результата быстрее остальных, но в своих научных работах почему-то всячески скрывают, к каким побочным явлениям привела их методика.

Доктор **Ян Юнсин** из китайской провинции Шаньдун считает, что все это детский лепет, бороться с болезнью надо более радикально. Психиатр полагает, что интернет-зависимость — это не просто расстройство, а серьезное психическое заболевание, требующее стационарного лечения. Основным оружием в своем крестном походе против веба Юнсин избрал электрошок.

Начинается все вполне невинно. Пациенты наглухо запираются в клинике наедине с доктором и санитарами. Здесь с ними проводится инструктаж, в ходе которого страдальцам объясняют правила лечебного заведения. Сладкое под подушкой не прятать, на креслах не качаться, съедать всю пищу, выдаваемую на завтрак, обед и ужин, к компьютерам (а они в больнице имеются в достаточном количестве) не подходить. Полный список состоит из семидесяти простых правил, понятных абсолютно любому: этого не делай, сюда не ходи, будь паинькой. Каждому пункту правил соответствует определенное число баллов. Зачем? Станет ясно чуть позже.

После инструктажа пациентов отпускают пастись по стерильным коридорам и палатам. А санитары пристально следят, не нарушают ли их подопечные установленные правила. Если кто-то нарушил устав, в его «копилку» падает определенное число баллов. Как только кто-то наберет достаточное количество, его хватают под белы ручки (за прикосновение к клавиатуре хватают незамедлительно), тащат в специальный кабинет и устраивают легкую электростимуляцию всего организма. Никаких чудовищных разрядов, отшибающих память, но довольно болезненно, а главное — унизительно.

Со стороны все это может показаться каким-то зверством. Но процент излечившихся от интернет-зависимости — феноменальный. Почти 100%. Без рецидивов в течение года! А главное, сами пациенты (чаще всего это подростки, которых приводят к Юнсину родители) и их родственники остаются довольны, хотя иногда и строчат в своих блогах (уже без всякой зависимости) недовольные посты, что некоторые разряды в процессе лечения были слишком уж чувствительными.

Главный вопрос Жизни, Вселенной и Вообще

Семантическая поисковая система Wolfram|Alpha

В ноль часов по Гринвичу 16 мая состоялся запуск первой всемирной семантической поисковой системы **Wolfram|Alpha**, разработанной под начальством британского физика и математика, гения **Стивена Вольфрама**.

От обычного поисковика Wolfram отличается повышенной разумностью: в ответ на поисковый запрос система должна не просто выдавать список сайтов, а догадаться, что имел в виду пользователь, и сгенерировать единственно верный ответ, отсекая всю постороннюю информацию. Иными словами, на запрос «сколько раз в год выходит журнал «Игромания»?» система не просто выведет список сайтов, на которых встречаются запрошенные слова, а сразу ответит — двенадцать. Конечная цель у Вольфрама скромная — систематизировать вообще все человеческие знания.

Wolfram: поисковик разумный

По адресу ***www.wolframalpha.com*** мы наблюдаем поисковую строку в оранжевой рамочке, довольно-таки стимпанковское определение computational knowledge engine («вычислительная машина знаний») и суровый минимум подсказок. Поисковик из Wolfram своеобразный: он не то чтобы ищет, а скорее суммирует уже известные ему конкретные факты. Наберите «от Лондона до Пекина» (на английском, русский язык система пока не понимает) и узнаете, что между двумя столицами 5071 миля или 8160 км, при средней скорости полета 890 км/ч вы проведете в воздухе 9 часов 15 минут, в Пекине живет 14,93 млн человек, что примерно в 2,01186 раза больше, чем в Лондоне, разница во времени составляет 7 часов и т.д.

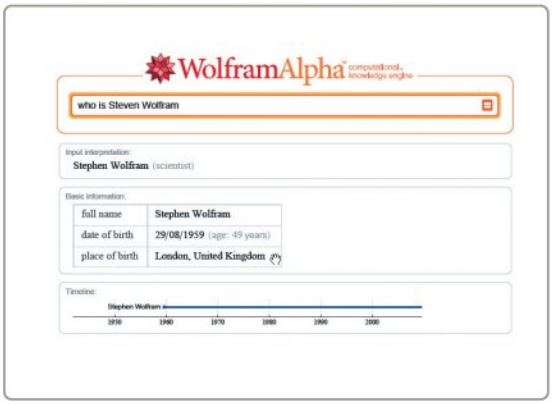
Но найти, скажем, какая авиакомпания бережнее всего относится к багажу пассажиров или у кого вкуснее завтрак на борту, Wolfram не сможет: во-первых, это субъективные данные, во-вторых, они не заложены в систему. Зато с решением сложных уравнений, составлением экономических и статистических прогнозов и выстраиванием графиков Wolfram|Alpha справляется блестяще. Если школьникам удастся пронести на ЕГЭ по математике подключенные к интернету коммуникаторы, в этом году у нас все смогут поступать в МГУ. А если нет — Wolfram с легкостью подсчитает процент двоечников и отличников, составит динамическую таблицу успеваемости и спрогнозирует результаты ЕГЭ следующего года.

Большую часть знаний авторы вбили в систему вручную, выбрав из справочной литературы, а какая-то часть информации берется программой на лету из лент новостей, прогнозов погоды и биржевых сводок. Разработчики особо подчеркивают возможность задавать Wolfram вопросы простым человеческим языком, а не составлять поисковые запросы из специальных терминов, как в других поисковиках. Для этого в Wolfram задействовано множество алгоритмов из области компьютерной лингвистики.

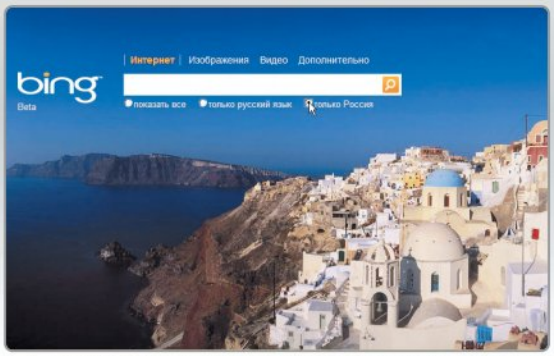
В первые два дня после запуска Wolfram обработала 13,7 млн поисковых запросов (это примерно в двадцать раз меньше, чем обрабатывает **Google** за то же время, и в семь раз меньше, чем обрабатывает «**Яндекс**»). В **Wolfram Inc**. говорят, что запросы отличались «невероятным разнообразием», а в компанию прислали 27 000 полезных советов — иными словами, отметился каждый пятисотый пользователь. Впечатляет. К моменту написания этой статьи — за 13 неполных дней работы — Wolfram отщелкал 100 млн запросов (это половина «дневной нормы» Google). В то же время количество полезных советов и пожеланий разработчикам выросло всего до 55 000 — видимо, ажиотаж вокруг первого семантического поисковика начинает спадать.

Привет, человек!

А что, собственно, может предложить нам нашумевшая первая разумная поисковая система? Ну, у нее есть чувство юмора. Она честно отвечает на вопрос «Как тебя зовут?» («Меня зовут Wolfram|Alpha») и реагирует на слово «Привет!» («Привет, человек»), цитирует «Монти Пайтона» и песни Боба Дилана, говорит, что не любит, когда с ней «обходятся как с простой поисковой системой», объясняет, что живет в интернете и пока что знает только английский язык, а будучи перегруженной, притворяется компьютером HAL 9000 из фильма «Космическая одиссея 2001 года». Но это все так, милые шутки разработчиков, предназначенные для тех, кто первым делом спросит у новорожденной семантической поисковой системы, зачем цыпленок переходит через дорогу, сколько ангелов могут танцевать на кончике иглы и когда наступит Судный день...



Кто такой Стивен Вольфрам? Стивен Вольфрам — сорокадевятилетний ученый-гений, родился в Лондоне. Фотографий в Wolfram|Alpha пока нет — видимо, для экономии серверных мощностей и минимизации трафика.



Bing и Kosmix — одного поля ягоды: они предлагают альтернативные способы поиска в Сети для тех, кто либо экономит время, либо не знает, по каким принципам искать в интернете.

Если попытаться использовать Wolfram|Alpha по прямому назначению — как, собственно, разумный поисковик, — быстро выяснится, что ни о каком полноценном общении с системой речи пока не идет. Элементарные сведения получать удобно — если ввести слово «Москва», покажут местоположение города на карте, численность населения, местное время, температуру и высоту над уровнем моря. Если ввести «самое высокое здание», Wolfram назовет Дубайскую башню, Си-Эн Тауэр, Останкинскую телевышку, Тайбэй 101 и Шанхайский всемирный торговый центр, посчитает их высоту и количество этажей. В то же время сложных вопросов система не понимает, а ее информационная база в 10 Тб выборочных данных, хоть и постоянно пополняемая разработчиками, после Google и «**Википедии**» кажется до смешного ограниченной.

Если абстрагироваться от рекламной шумихи, вспомнить про строгую научную ориентированность Wolfram|Alpha и немного повозиться с синтаксисом, можно добиться кое-каких результатов. Система может в считанные секунды решать абсолютно любые уравнения, подсчитывать калории, визуализировать самые разные числовые показатели, сравнивать разнородную информацию — спецификации различного «железа» или валовой национальный продукт России, США и Бразилии (если вам это вдруг срочно понадобилось — с графиком и таблицей конвертации валют!). Иными словами — на сегодня, да и, наверное, на ближайшие несколько лет, Wolfram|Alpha представляет собой странный гибрид атласа, каталога, справочника и программируемого калькулятора.

От Ньютона до Тьюринга

После буйства гиперссылок и иллюстраций Google очень нелегко смириться с таким математическим минимализмом. В теперешнем состоянии Wolfram — скорее любопытное явление, нежели потрясающее научное открытие, технологический прорыв и удобная для простого интернет-пользователя программа. Сами по себе идеи Стивена Вольфрама куда интереснее их реализации.

В начале восьмидесятых молодой выпускник Калифорнийского технологического института пришел к умозаключению, что наш мир хоть и устроен очень сложно, в его основе лежат очень простые закономерности — а значит, все происходящие в природе процессы могут рассматриваться как математические. Поиском этих простых закономерностей Вольфрам и занялся. В 1988 году он разработал широко известную в научном сообществе программу математических расчетов и визуализации **Mathematica**, а в 2002-м написал по итогам своей работы 1200-страничную книгу A New Kind of Science (аннотацию к ней на русском языке можно найти здесь: ***http://is.ifmo.ru/misc2/_wolf_annot.pdf***).

Wolfram — дальнейшее развитие идей Вольфрама и логичное продолжение Mathematica. Мечта Вольфрама — построить систему, которая позволила бы человеку сопоставлять абсолютно любые данные для создания научных моделей и выявления закономерностей.

По мнению создателя, его семантическая поисковая система наверняка пришлась бы по вкусу Исааку Ньютону, Готфриду Лейбницу и Алану Тьюрингу. «Ньютон — первый, кто понял, что при вычислении закономерностей можно вообще не думать о человеческой логике. Ведь наша цель — не сделать точное компьютерное подобие человека, а найти ответы на вопросы мироздания». Лейбниц с его идеей единой всеобщей библиотеки и мечтой о создании логической системы для математического по-

Как общаться с Wolfram|Alpha

Если бы блондинки умели пользоваться интернетом, они смогли бы рассчитывать диету с помощью Wolfram.

Даже самый разумный на свете поисковик не в состоянии понять живой человеческий язык, поэтому если хотите найти что-то в Wolfram|Alpha, то придется приноравливаться к особенностям его восприятия:

- Спрашивайте Wolfram|Alpha о конкретных вещах: не «польза от яблок и авокадо», а «1 авокадо 2 яблока калории».
- Задавайте вопросы, на которые есть объективный ответ: не «лучший президент в мире», а «президент России» (кстати, наберите и увидите ошибку).
- Wolfram|Alpha — это пока не суперкомпьютер Deep Thought из «Автостопом по Галактике», он не может высчитать ответ, который не заложили в него разработчики. Спрашивайте только о том, что доподлинно известно: не «численность монстров в озере Лох-Несс», а «количество ядерных боеголовок в мире».
- Wolfram|Alpha знает только общедоступные сведения: не «домашний адрес Александра Кузьменко», а «рабочий e-mail издателя «Игромании».

Кроме того, Wolfram|Alpha лучше понимает короткие предложения. Когда будете составлять запрос, используйте самые употребительные слова и расшифровывайте аббревиатуры, потому что они, как правило, многозначны. — *Алена Ермилова*.

иска истины очень близко подошел к Wolfram|Alpha. А Тьюринг в тридцатых годах разработал проект универсального компьютера. «Тьюринг очень удивился бы, если бы дожил до шестидесятых и до первых серьезных компьютерных приложений — текстовых процессоров. Он никак не предполагал, что компьютеры будут использовать не для сбора и анализа огромных массивов информации, а для редактирования текстов! Wolfram|Alpha — первый случай, когда идеи Тьюринга стали доступны массам...»

В научном мире Вольфрама, как и Тьюринга, недолюбливают — личные взаимоотношения, мол, закулисные козни, «моя книга слишком популярна»... Зато его горячо поддерживают различные фантасты-полуначники вроде писателя, математика и профессора информатики Руди Рукера.

Без людей

Основная идея Вольфрама такова: начав с примитивных вычислений (закономерности роста кристаллов, окраски животных, строения листьев), можно построить точную математическую модель мироздания. Если провести грубый машинный поиск по всем доступным человечеству данным, то их окажется достаточно для того, чтобы воспроизвести все правила, по которым функционирует окружающий мир. Задав машине любой вопрос, можно будет мгновенно получить на него ответ, потому что машина будет знать абсолютно все. Wolfram|Alpha — только первый этап в строительстве монумента человеческих знаний на основе элементарных математических правил.

Проектом вычислительной машины знаний Вольфрам занимался с двенадцати лет — составлял списки всех научных констант и законов, которые только мог найти. Серьезно работать над семантической поисковой системой он начал три года назад, еще год назад ему пришло в голову, что из Wolfram|Alpha может получиться коммерческий продукт — сама система организации данных, их регулирования и пополнения, возможность мгновенной передачи ответов пользователям во всемирном масштабе... в 2007 году все это только-только стало возможным с финансовой точки зрения.

«На самом деле это не поисковый движок, а, так сказать, платоническая поисковая система, направленная на поиск вечных истин, которые еще никогда и нигде не были записаны...» — поясняет Вольфрам. Энциклопедисты пытались записать в книги все на свете, лингвисты — создать аналитический язык для точной передачи мыслей, а философы и ученые выстраивали универсальную теорию бытия. Но Вольфрам считает, что все эти попытки закончились неудачно: мыслителей подводила их слишком узкая специализация, человечество накопило слишком много знаний для того, чтобы с ними могли справиться один человек или даже целое поколение ученых. А Wolfram|Alpha может ответить на любой вопрос из любой области научного знания в течение секунды.

Профессионалы

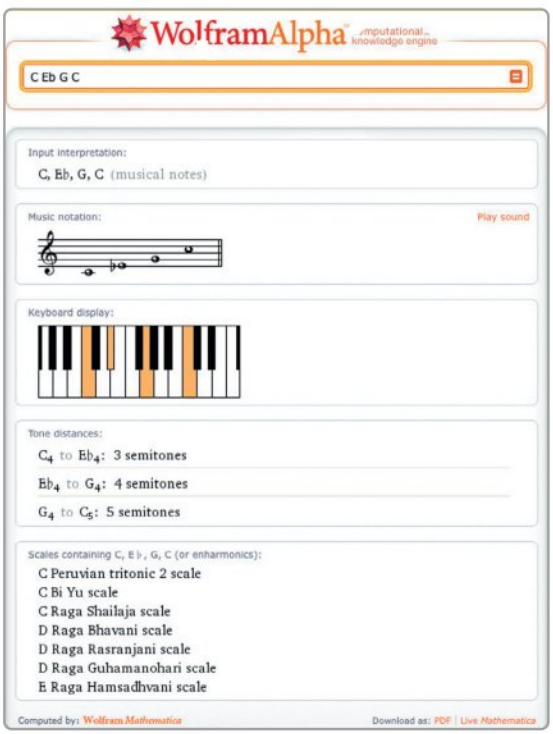
В законченном виде система Wolfram|Alpha должна давать немедленный и адекватный ответ на любой фактический вопрос, который можно задать ученому, экономисту, банкиру или другому эксперту. «Количество справочной литературы в мире ограничено. Каждый раз, когда я вхожу в библиотеку, я смотрю на полки со справочниками и стараюсь подсчитать, сколько из них мы уже загрузили в систему. Получается, что где-то 90% от общего количества... У меня в офисе лежит куча книг с закладками на страницах, где есть необработанные данные. День ото дня закладок и книг становится все меньше», — продолжает Вольфрам. Но одних книг мало — нужно мнение экспертов. Тут Вольфрам полагается на свои знакомства в разных научных сферах, приобретенные за годы работы в Калифорнийском технологическом университете, Принстонском институте перспективных исследований и Университете Иллинойса. «Каждое из выбранных нами направлений мы оцифровывали под присмотром приглашенного специалиста. Ведь в каждой научной сфере есть какие-то неписанные правила, без соблюдения которых научная ценность наших данных резко упадет».

Пока что главная проблема Wolfram|Alpha — семантическая. Неясен сам процесс перевода человеческих вопросов в компьютерный код. Не существует единого правила для понимания вводимых данных такого рода. В системе задействовано множество алгоритмов из области компьютерной лингвистики, но бесполезно пытаться угадать, какие из них лучше всего подойдут для поиска. Так что единственный выход — это открытое тестирование, составление огромного списка тестовых запросов и сопоставление его со списком всех возможных алгоритмов обработки...

Другая паутина

С 2001 года независимо от исследований Вольфрама шла разработка «семантической паутины» под руководством директора **Консорциума Всемирной паутины** (World Wide Web Consortium, W3C) **Тима Бернерса-Ли**.

Цели у проекта во многом сходные — создание «мыслящего» интернета, системы данных, которые машины могут анализировать и сопоставлять без участия человека. Но средства реализации совсем другие: загружая информацию в Сеть, пользователи помечают ее специальными тегами, по которым роботы-поисковики находят нужные данные. Надо ли объяснять, насколько это ненадежная схема? Когда затронуты все сферы человеческого знания, когда информацию может выкладывать любой пользователь, невозможно говорить о создании единой системы и четких меток — хотя бы потому, что мнение у каждого свое. Уже в 2007 году сам основоположник концепции Бернерс-Ли назвал семантическую паутину несбывшейся



Многогранность Wolfram|Alpha поражает: даже сейчас это потрясающий инфографический справочник, который действительно делает специализированные знания доступнее и преподносит их проще.

мечтой и пришел к выводу, что наш с вами интернет в нее никогда не эволюционирует — технология нашла ограниченное применение в закрытых узкоспециализированных сообществах.

«Существование Wolfram|Alpha возможно лишь потому, что основная масса перерабатываемой нами информации чисто научная — химические формулы, соединения... — объясняет Вольфрам. — Такого рода данные не меняются, поэтому мы спокойны за фактику и можем целиком сосредоточиться на семантических алгоритмах». Впрочем, простые смертные тоже смогут выкладывать в Wolfram|Alpha данные: заполнив соответствующую форму и предоставив подтверждение того, что научная информация является достоверной.

Проблемы с инфраструктурой у разумного поисковика тоже есть, но с технической точки зрения Wolfram|Alpha куда менее требователен, чем тот же Google. Не нужно постоянно ползать по Сети и обновлять индекс сайтов, вычислительные мощности уходят на вычисление ответов и конвертацию введенных людьми данных в Mathematica-совместимые поисковые запросы. По словам разработчиков, для удовлетворения одного запроса сотня компьютеров Wolfram Inc. должна работать на полную мощность в течение доли секунды, — а всего у Wolfram|Alpha порядка 10 000 машин, разнесенных по пяти дата-фермам и работающих в параллельном режиме.

■■■

Google ориентирован на поиск по ключевым словам, Wolfram|Alpha — на вычисление и сопоставление информационных цепочек. В конечном счете из разумного поисковика должно получиться некое подобие грандиозной Excel-таблицы мирового знания, где что угодно можно сопоставить с чем угодно, в любой момент получить доступ к любым исходным данным, что ученым куда важнее ссылок на «Википедию».

Wolfram|Alpha — идеальный инструмент для поиска скрытых закономерностей, его ценность в исследованиях такого рода очевидна уже сейчас. Да и цель у Стивена Вольфрама благородная — поднять планку научных задач, с которыми может справиться обычный человек без специализированной подготовки, показать, что окружающий мир куда более постижим и предсказуем, чем кажется на первый взгляд.

Если Google — это всезнающий, но равнодушный библиотекарь, то Wolfram|Alpha — бесконечно терпеливый профессиональный ученый. ■

Такие диаграммы Wolfram|Alpha строит, конечно, не на лету — все они взяты из профильных справочников и отсканированы под присмотром специалистов.

Мы не Google, мы круче

На момент написания статьи Bing.com в России еще не запустили.

Хотя в концепции семантического интернета разочаровался даже ее создатель, Тим Бернес-Ли, разработка «разумных» поисковых машин для массового пользователя продолжается. Так, 29 мая этого года **Microsoft** запустила в США свою версию семантического поисковика, якобы основанного на новых алгоритмах обработки информации, — **Bing.com**. Это куда менее научный, зато куда более простой, обывательский вариант Wolfram|Alpha. Если коротко, задача Bing — максимально сократить количество действий, которые совершает ищущий в Сети человек, и сделать интернет более понятным и упорядоченным.

Скажем, если вы хотите купить фотоаппарат, наберите в строке поиска «цифровые фотокамеры», и Bing послушно разложит найденную информацию по полочкам: эта камера самая дешевая, эта снимает быстрее, вот эту, по отзывам покупателей, проще всего освоить, здесь экранчик небольшой (близоруки? не покупайте!). То же относится к магазинам, ресторанам, парковкам... Как объективная и достоверная информация будет отфильтровываться от субъективной и недостоверной, не слишком понятно, но даже если Bing.com провалится как поисковик, у него есть все шансы стать мощнейшим рекомендательным каталогом.

Наконец, — и тут Microsoft не без удовольствия вставляет шпильку своим конкурентам — считается, что некоторые поисковики упустили возможность разнообразить пользовательский интерфейс (это про Google), а некоторые чересчур его усложнили (это про **Yahoo!**). В Bing.com, который со временем заменит не слишком популярный **Microsoft Live Search**, интерфейс сделают очень гибким, цвета — яркими. В Microsoft надеются, что это поможет Bing выйти на второе место, потеснив Yahoo!. А там и до Google недалеко... В то же время в одном из ранних обзоров, опубликованных на **Wired.com**, отмечалось, что интерфейс Bing чересчур запутан, а многие полезные функции запрятаны глубоко в недра сайта.

Интересно, что некоторые предлагают расшифровывать Bing как Bing Is Not Google («Bing — это не Google!»). В Microsoft по этому поводу отшучиваются и говорят, что «bing» — это всего лишь звукоподражание. Представляете звоночек, который раздается, когда приезжает лифт? Задумывалось, что этот звук ассоциируется у людей с завершением чего-либо (поиска) или доставкой (письма).

Пока Bing работает только в США, но третьего июня этого года его собирались запустить по всему миру — бросайте журнал и бегите пробовать! — *Алена Ермилова*.

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

«Сьерра» онлайн

http://sarien.net

Мартин Кул — программист, а еще большой поклонник старых квестов **Sierra On-Line**. Вместе с друзьями он перенес несколько сьерровских игр на веб-движок. Теперь в **The Black Cauldron** и **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** и во все части **King's Quest** и **Space Quest** можно поиграть прямо в окне браузера без всяких заморочек с DOS-эмуляторами и программами, искусственно замедляющими процессор.

Google–мореплавание

http://planetinaction.com

Ships — это предельно простой симулятор огромного сухогруза. Примитивная графика, четырехкнопочное управление, кривоватая анимация. Как игра Ships совершенно неинтересна. Есть, правда, одно «но». Бороздить водные просторы вы будете на картах **Google Earth**, а это значит, что в вашем распоряжении — все реки, моря, океаны и другие водные артерии, какие только можно обнаружить на Земле.

Программа еще не до конца отлажена: очень часто корабли не замечают, что давно выбрались на сушу и ползут по полям или даже взбираются в горы. Но ради удовольствия дойти, скажем, из Копенгагена в Одессу или попасть из Финского залива в Тихий океан мы готовы простить многое.

Прежде чем заходить на сайт, скачайте и установите саму Google Earth, иначе поплавать не получится.

Лицеузнаватель

www.polarrose.com

Когда вы заливаете новые фотографии на **Flickr** или **Facebook**, одно из самых нудных занятий — это подписывать, кто на них изображен. Потом, конечно, очень удобно сортировать карточки, но на заливку нужно потратить уйму времени. **Polar Rose** поможет вам практически полностью автоматизировать этот утомительный процесс. Зарегистрировавшись и настроив аккаунт, вы скармливаете Polar Rose изображения своих друзей и родственников (ну и свое собственное, разумеется), после чего он уже самостоятельно будет опознавать знакомых вам людей на новых фотоснимках. Если программа не уверена в своем выборе, она предложит уточнить, кто именно изображен на фото.

Простота бэкапа

http://ru.getconfiture.com

О том, что всю важную информацию нужно дублировать (проще говоря, бэкапить), знают все. Но вот делают это, по статистике, меньше 10% пользователей. Просто потому, что нужно скачивать и настраивать какие-то программы, скармливать им перезаписываемые CD или DVD, в крайнем случае — пользоваться флэшкой, которая уже давно занята какими-то другими файлами.

«Конфитюр» — это предельно простой и эффективный способ спасти от гибели самую важную информацию. Все, что для этого нужно, — доступ к интернету. Один раз вы устанавливаете маленькое приложение, помечаете в нем самые ценные файлы, а дальше все происходит автоматически. Программа подключается к серверу (бесплатно вам выдается 100 Мб дискового пространства) и копирует на него помеченные файлы. Восстановление происходит нажатием одной кнопки.

На фоне полупрофессиональных онлайновых бэкап-систем вроде **ZumoDrive** и **GetDropBox** «Конфитюр», конечно, выглядит примитивно. Но простым смертным и не нужны сотни настроек и опций. Главное, чтобы все было понятно и работало быстро.

Ретушь онлайн

http://snipshot.com

Про всевозможные онлайновые фотошопы мы вам уже неоднократно рассказывали. Главное неудобство таких сервисов — измененные изображения приходится сохранять на жесткий диск, а затем уже заливать в онлайновые фотоальбомы и социальные сети. **SnipShot** запросто подключается ко многим фотобанкам и фотохранилищам и позволяет изменять фотографии, не выкачивая их из Сети. Единственное, что расстраивает, так это недостаток возможностей. Вращение, масштабирование, цветокоррекция да пара фильтров — вот в общем-то и весь функционал бесплатной версии. Зато, если расщедриться на $9 в месяц, можно получить почти полновесный онлайновый «Фотошоп» с десятками фильтров и возможностью работать с форматом RAW.

Степан Селищев

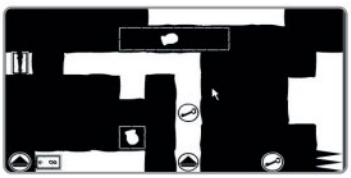
ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Мир наизнанку



http://jayisgames.com/archives/2009/05/shift_4.php

Shift — наверное, одна из самых известных аркадных головоломок на флэше. Популярность она получила из-за своего крайне нестандартного геймплея. На каждом уровне вам нужно всего лишь добраться от одной двери до другой. Вот только, чтобы сделать это, необходимо постоянно вращать мир вокруг своей оси. Стоит нажать клавишу Shift — как любой уровень тут же инвертируется. Верх становится низом, низ — верхом, а главный герой получает возможность, скажем, пройти по потолку.

Вторая и третья части игры никакого нового игрового опыта нам не предлагали — в отличие от недавно вышедшей **Shift 4**. Здесь появилась карта уровней, наглядно показывающая взаимосвязь помещений между собой. Рычаги, открывающие проход в конце лабиринта, вполне могут находиться в начальных комнатах. Приходится тщательно планировать прохождение. Плюс — у нас появился напарник. Это еще один человечек, которым можно управлять отдельно (переключение между персонажами осуществляется клавишей Ctrl): некоторые головоломки решить без помощи соратника просто невозможно.

Во льдах

www.nitrome.com/games/icebreaker

Вмороженный в лед комар после разморозки оживает через несколько минут, лягушке на то, чтобы прийти в чувство, требуется уже несколько часов. С человеком же этот фокус вообще не проходит. Даже в жидком азоте органы повреждаются, и восстановить их функцию в дальнейшем невозможно. А вот бравые викинги из игры **Icebreaker**, похоже, неплохо переносят заморозку. По крайней мере после того, как их конунг разрушит каменную глыбу, они тут же радостно улюлюкают и начинают бегать по палубе своего драккара.

Вся тонкость в том, что для освобождения вояк куски льда с ними нужно фигурно выпиливать из айсбергов. При этом внимательно следить, чтобы осколок с викингом плавно соскользнул на палубу ладьи. Поэтому прежде, чем отпилить кусок льда с очередным воином севера, надо тщательно просчитать, упадет ли он на судно или канет в морскую пучину.

С небес на землю

www.miniclip.com/games/canyon-shooter/en

Если вы никогда не играли хотя бы в одну игру из серии **Metal Slug** (первая часть была выпущена компанией **Nazca** в 1996 году), то не видели, пожалуй, самого динамичного и яркого kill 'em all развлечения за всю историю игр. **Canyon Shooter** — это попытка повторить успех Metal Slug на флэше. Красивая рисованная графика (анимация и некоторые спрайты позаимствованы напрямую из Metal Slug), тысячи врагов и огромное количество оружия. Правда, здесь вы не перемещаетесь по экрану слева направо, а спускаетесь на парашюте в каньон (многие враги тоже путешествуют по воздуху).

Физики не шутят

www.kongregate.com/games/BryceSummer/assembler-2

К десятому уровню курсор начинает нервно трястись, к пятнадцатому — мышка покрывается потом от вашей ладони. А к двадцатому лучше убрать со стола все тяжелые предметы, потому что мы не гарантируем, что вы не запустите один из них в центр монитора. **Assembler 2** — это игра, которая поможет вам воспитать в себе джедая и прокачать до максимума чакру спокойствия.

Все, что вам нужно сделать на каждом уровне, — это поместить деревянную коробку в центр зеленого квадрата. Как вы достигнете успеха, никого не волнует. По полу разбросаны различные предметы, которые подчиняются всем законам ньютоновской физики. Вот из них и придется создавать конструкцию, на которую будет опираться коробка. Но деревянные балки постоянно выскальзывают, кубы съезжают по наклонным плоскостям, а шары вообще катаются по всему экрану — только успевай ловить.

Планета страха

http://armorgames.com/play/3814/morningstar

Полтора-два года назад флэш-квесты (часто их еще называют квестами-комнатами) остановились в своем развитии. Разработчики придумывали новые сценарии, экспериментировали с различными предметами, иногда заставляли игроков по несколько раз пробежаться по одним и тем же локациям, но ничего принципиально нового со времен **Fantasy Quest** не изобрели.

Morningstar — это новый шаг вперед. Здесь есть красивейшие 3D-вставки между ключевыми сюжетными событиями, есть отрендеренный трехмерный мир, а главное — создатели полностью отказались от пиксельхантинга. Все предметы нужно применять с умом, а не глупо тыкать ими по активным зонам, как это было раньше. Только так можно разгадать тайну планеты, на которую рухнул ваш космический корабль, починить его и убраться подальше от этого проклятого места. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всем привет! Ну что, все сдали ЕГЭ, выпускные, вступительные? Да? Ну что ж — поздравляю! Теперь можете смело отдыхать и расслабляться, набираться сил и здоровья перед новым учебным годом. А мы со Светланой вам в этом нелегком деле поможем.

Сегодня на повестке дня пара-тройка интересных вопросов, не то чтобы жизненно важных, но... отвечать на них нам будет приятно. Меня вообще всегда радуют нестандартные письма, над которыми приходится думать, искать какие-то факты, ну а сегодня таких в достатке. Впрочем, довольно о лирике, пора приступать к практике.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие и любимые читатели. Вот скажите мне, почему время бежит в разном темпе? Зима, с ее снегами, морозами и холодом, тянется долго-долго. А лето пролетает чересчур быстро — уже второй месяц лета на дворе, а так многое еще надо успеть сделать. Да еще и июнь, как назло, выдался дождливым, и несколько законных выходных пришлось провести дома — вместо того, чтобы радостно бродить по лесам с рюкзаком за плечами. Вот и Алексей сидит и переживает, что не получилось пока вдоволь нагуляться и наплаваться. Но я его героически успокаиваю, что еще два месяца впереди.

Ну да хватит о превратностях погоды, пора переходить к своим непосредственным обязанностям. Самые интересные письма мы со Старпомом уже отобрали, осталось только на них ответить. Ну а я, как всегда, очень надеюсь, что и в этом выпуске «Почты» вы найдете для себя много полезной и увлекательной информации. Итак, поехали...

Ах да, чуть не забыла. Автор письма номера в этот раз получает от нас коробочку с игрой **World of Warcraft**, а до кучи — еще и две карточки абонентской платы на 60 дней каждая.

ПИСЬМО НОМЕРА

ВОТ И ПУЛЯ ПРОСВИСТЕЛА...

Вам постоянно задают вопросы о кровавости в играх, повествуют о том, что надо либо наращивать, либо наоборот — снижать уровень насилия. Все это вы уже сто раз раскладывали по полочкам. Но почему-то никто не задает главного вопроса. А почему нас так притягивает убийство себе подобных, да и просто живых существ? Почему мы так любим разрушать и творить вокруг себя хаос? Должна же быть на то какая-то причина? Животные, например, постоянно не воюют и прекрасно себе живут, а в истории человечества нет ни дня без войн. Почему так? — *Ольга Лукина (Самара)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ХОДИЛ С ДУБИНКОЙ НА ВРАГА)

Насчет животных — чудовищное заблуждение. Братья наши меньшие воюют друг с другом не покладая клешней, лап и усов. Выстраиваются свиньей, клином, шеренгой — и вперед! Муравьи рвут другие виды муравьев своими огромными жвалами. Осы выкуривают своих собратьев по семейству из гнезд, зажаливая их до смерти. Бабуины, вооружившись палками и камнями, по трупам лезут к своему светлому будущему, которое напрямую зависит от широты кормовых угодий.

И это я только примеры социальных войн привел. А так, любой хищник — это же самодостаточная передвижная машинка для убийства. Можно, конечно, считать, что стая волков, загоняющая лося в заснеженном лесу, не воюет с бедным парнокопытным, а осуществляет профилактическую чистку лосиной популяции. Но сути-то это не меняет. Большинство животных заточены природой для убийства и защиты от нападения. Взгляните на улиток и черепах. Это же ходящие крепости. А львы или акулы — совершенные машинки для убийства всего, что движется медленнее их.

Но вот то, что человек обладает большей агрессивностью в целом и просто чудовищной внутривидовой, направленной на себе подобных агрессией — факт. Практически ни одно животное не убивает себе подобных в таких масштабах, как это делает человек. А самые опасные животные — те, что могут убить себе подобных одним ударом или укусом, — в процессе развития выработали множество защитных механизмов: от чисто физиологических (яд некоторых видов животных на них самих не действует) до поведенческих (ритуальные бои змей и скорпионов). То есть животные, не убивая своих ближайших сородичей, научились выяснять вопрос, кто же сильнее.

Почему же человек так беспощаден и жесток? В качестве объяснения можно было бы привести множество разномастных гипотез — от повышенного уровня гормонов по сравнению с другими приматами до странного влияния конкретно на человека солнечной активности. Мне больше всего нравится так называемая теория отсталой морали, к которой в разное время приходили почти все ученые-эволюционисты.

Смысл ее вот в чем. Человек — практически как любой примат — существо в высшей степени незащищенное. У нас нет острых клыков, чтобы вонзать их во врага, нет огромных когтей, чтобы рвать неприятеля на куски. У людей нет даже банального жала между упругих ягодиц, чтобы в пылу спора можно было ужалить оппонента, объяснив ему тем самым, что он не прав.

И вот этот беспомощный жалкий человечишко на заре своей эволюции существовал в мире, который мог пришибить его одним щелчком. Любой проходящий мимо хищник мог зачавкать гомо сапиенса на завтрак, обед или ужин. Человек защищался как мог. В ход шло абсолютно все. Слабые зубы, хилые ногти, дрябленькие мышцы. Даже своего собственного собрата по первобытному стаду можно было лупцевать со всей своей петикантроповой дури. Все равно силенок не хватало, чтобы убить совсем. Мораль была крайне низкой.

Но человек — не простое животное. У него есть мозг. Который в какой-то момент он начал использовать на полную катушку. Сначала придумал, что можно взять камень и запустить им во врага. Потом схватил палку, заточил — и тут же наживил на получившееся копье парочку пещерных медведей. Потом в ход пошли медь и железо. С точки зрения эволюции прошел всего лишь миг, а человек уже изобрел порох, а еще через одну эволюционную секунду оседлал атом и сообразил, как с его помощью можно поджарить всю планету разом.

Чувствуете, что произошло? По своим силам мы стали сродни высокоморальным животным. Например, змеям, которые хоть и могут убить другую змею одним укусом, но своих никогда не кусают — так ведь и весь вид погубить недолго. А вот по уровню морали мы все еще находимся на уровне обезьяны, которая, не чураясь, пускает против врага и сородичей все, что под руку подвернется. Вот только обезьяне под руку ничего страшнее камня не подворачивает-

ся, а у человека уже есть и ножи, и пистолеты, и красная кнопка в черном чемоданчике.

Если следовать этой теории, то рано или поздно наша мораль доэволюционирует до нашего уровня вооруженности, человечество в целом и каждая личность в частности станет куда менее агрессивным. Вопрос — не поубиваем ли мы до этого друг друга.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИСКАЛА КРАСНУЮ КНОПКУ НА АНТРЕСОЛИ)

Старпом, если уж поверить в эту теорию, то, думается мне, человеческая мораль вовсю подтягивается за нашими возможностями. Смотри, мы же еще не выжгли всю Землю ядерными зарядами. Значит, механизм самозащиты есть и работает. Человек и общество вообще очень быстро приспосабливаются к новым условиям. Согласись, даже по улицам сейчас ходить куда безопасней, чем, например, в средневековье. А прошлого всего ничего.

Те навыки, которые животные вырабатывают миллионы лет, мы успешно осваиваем за несколько столетий. Кровавые же компьютерные игры, как мне кажется, это не просто развлечение, но еще и своеобразный «буфер агрессивности». Как ты там любишь говорить? Весь пар в гудок ушел? Вот... мы спускаем свою агрессивность в них, вместо того чтобы хватать нож и отправляться в крестовый поход за кошельком в ближайшую подворотню.

ПИСЬМО №1

ЭТИ УДИВИТЕЛЬНЫЕ ГАДЖЕТЫ

Никак не возьму в толк, почему мы не живем в светлом будущем, которое зачастую рисуют нам фантасты? Смотрите. Солнечные батареи изобретены — страшно сказать! — сколько лет назад, но каждое утро я зашториваю окна тяжелыми гардинами и солнечные лучики тонут в них вместо того, чтобы перерабатываться в электричество, подпитывающее системный блок или ноутбук. Электронная бумага была изобретена тоже не вчера, но до сих пор люди вырубают тысячи гектаров леса, чтобы пустить их на бессмысленную дешевую беллетристику. А принтеры... я печатаю фотографии дома. И раза два в месяц вынужден разориться на дорогостоящие картриджи. Но слышал, что есть куда более дешевые технологии печати. Где они? Почему будущее наступает так медленно? — *Ричард Львиная Почка*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОБВЕШИВАЛАСЬ ГАДЖЕТАМИ)

Дорогой Ричард, не знаю, как ваше настоящее имя, но вы, безусловно, правы. Если бы все технологии, которые придуманы на сегодняшний день, вдруг резко стали реальностью, то мы с вами оказались бы в таком далеком будущем, которое даже фантасты не могут помыслить. Летающие автомобили с экологически чистыми электродвигателями, квартиры, полностью управляемые компьютером с обратной голосовой связью, микроскопические дроиды-хват по имени Хват (или Хвать, в зависимости от чувства юмора). Зеленый — потому что другой ткани под рукой не оказалось. Не надеюсь, но вдруг он пробьется на страницы журнала, попав под покровительство Светланы?

P.S. Просьба не указывать нигде мои имя и фамилию.

КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ

Здравствуйте, Старпом и Светлана. Для начала, с первых строк — огромное нечеловеческое спасибо. Надпись AvP3 на обложке предпоследнего выпуска «Мании» подействовала на меня просто магически: еще чуть-чуть — и я улетела бы в небо. Надеюсь, что впоследствии будет и постер с такой же надписью.

А теперь, собственно, к теме письма. Читала я эту самую статью о ЧпХ, и задела меня подпись к одному из скриншотов. Цитирую дословно: «Некоторые женщины на полном серьезе признаются в симпатиях к Хищнику». Что ж, вы читаете письмо от такой вот женщины.

Но это вполне объяснимо. Как сказал один мой друг, прочитав журнал: «Ну а что, он сильный, ловкий, смелый до безбашенности и семью всегда прокормить сможет. Девушки таких любят. А что мордой не вышел — это уже детали».

А почему некоторые геймеры испытывают симпатии к куда более неприятным расам? Парень, с тоской смотрящий на какую-нибудь темную эльфийку во время игры в Lineage 2, — вполне объясним. Девушка, разглядывающая орков/эльфов/хищников — тоже вполне объяснима. Мужественные, красивые, мускулистые, обворожительные, далее по списку. Со временем это лечится.

А вот как быть с любителями Чужих? Зергов? Да и прочего монстрятника? Почему у людей такая странная мания — начинать интересоваться не просто выдуманными, но еще и крайне уродливыми созданиями? Конечно, это не чисто компьютерно-игровой вопрос, любители кино и комиксов будут далеко впереди по всем статьям — у них и выбор больше. Но только в играх можно влезть в чужую шкуру — и не просто влезть, но и походить в ней.

Теперь вторая часть письма. Как фанатка AvP и рукодельница, я не могла остаться в стороне. Знакомьтесь, мор-

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИНКУБИРОВАЛА В СЕБЕ ЛИЧИНКУ ЧУЖОГО)

Личинка Чужого — чудесна. У вас получилось из довольно страшного, отталкивающего создания сделать милую, привлекательную игрушку. Что же касается любви ко всяким страшилищам, то, мне кажется, что все дело в отвращении. Еще философы древности подметили, что по накалу эмоций отвращение и ненависть сродни любви, а современные ученые доказали, что и энцефалограмма при этих чувствах очень похожа. Грань очень тонкая, и одно ощущение может запросто переходить в другое. Ну, знаете, как прыщи выдавливать или заусенцы отдирать: вроде бы противно, но до чего же приятно. Некоторые люди (вон, возьмите Старпома) так и вовсе очень любят насекомых, рептилий и земноводных, вообще без всякой брезгливости, а большинство «противных монстров» именно этих животных и копируют.

Мне вот очень нравится галерея Roslyn Oxley9 в Сиднее (Австралия). Сама я там никогда не была, но постоянно слежу за фоторепортажами с выставок, проводимых в галерее. Это совершенно невообразимые перформансы, часть которых часто делают скульптуры, которые сочетают в себе ужасающее уродство и в то же время привлекательность. Особенно хочется выделить работы Патриции Пиччинини — одну из них вы можете наблюдать на фотографии поблизости.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЦЕЛОВАЛ ЦАРЕВЕН-ЛЯГУШЕК)

Всю жизнь любил членистоногое, чешуйчатое, склизкое и перепончатокрылое. Ничего противного и отвратительного во всем этом не вижу. Меня искренне удивляет, что большинство людей не видят в пресмыкающихся, амфибиях и насекомых потрясающей красоты и эволюционной целесообразности. Давно уже пора побороть свой первобытный страх перед этими прекрасными созданиями. Правда, в этом случае все перестанут бояться монстров в играх, и тогда у разработчиков возникнет новая проблема — чем же нас пугать?!

ды-врачи, снующие по нашему кровотоку и диагностирующие заболевания еще до того, как они успели развиться во что-то серьезное, микстуры долголетия, путешествия к далеким звездам...

Увы, пока любая разработка переберется с бумаги в окружающую нас действительность, чаще всего проходит не одно десятилетие. А сколько замечательных идей и даже работающих прототипов устройств так никогда и не доживут до массового производства?! На их пути ведь может стоять и экономическая невыгодность, и «неподготовленность рынка», и, что самое грустное, прямой прессинг со стороны производителей уже раскрученных товаров, которые должны заменить новые технологии.

Я когда-то читала очень интересный документ, в котором руководитель инженерного отдела компании «Форд» рассказывал о том, как сложно было продвигать на рынок автомобили в начале XX века. Тогда ведь самым распространенным был гужевой транспорт, попросту говоря, лошади. На них делались огромные деньги, и автомобильному бизнесу, простите за каламбур, втыкали такие палки в колеса, что многие начинающие «автопромышленники» даже пошли на попятную.

Вот вы говорите про принтеры и дорогостоящие картриджи. Осенью прошлого года мне в руки попал концепт-документ, в котором во всех деталях описывалась технология создания картриджей на кофейной гуще. Нет, я не шучу. В качестве однотонных чернил (для печати текста) можно использовать обычную кофейную выжимку. Оказывается, она держится на бумаге дольше многих промышленных красок. А используя всего лишь несколько химических присадок, можно получать краски других цветов, причем очень дешево. Но это никому из производителей периферии не нужно. А знаете почему? Потому что производство принтеров само по себе убыточно. То есть реально любой фотопринтер, который вы покупаете долларов за двести в магазине, стоит в два-три раза дороже. Речь не только о стоимости материалов, а обо всей производственной цепочке: от идеи до реализации.

Зато с учетом, что любой владелец принтера будет покупать дорогостоящие картриджи к нему, бизнес сразу становится выгодным. Это как с автомобилями. Теоретически, если бы лет двадцать назад вся автопромышленность резко взялась за совершенствование электромобилей, то сегодня мы бы уже могли отказаться от бензина. Но что бы тогда стало с экономикой стран-экспортеров нефти? Чувствуете, на каком уровне идет игра? Так что, думаю, пока запасы нефти не закончатся, не видать нам джипов, заряжаемых от розетки (единичные модели с комбинированным двигателем не в счет).

С электронной бумагой и еще миллионом других вещей — ситуация очень похожая. Хотя тут перспективы чуть более радужные. По крайней мере, способы монетизации электронной прессы активно развиваются: на Западе, например, продажи электронных книг год от года растут. Глядишь, лет через десять-пятнадцать все будут читать пленочно-электронные газеты, напрямую подключающиеся к интернету, а не покупать каждое утро в киоске очередную порцию макулатуры.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (УДРУЧЕННО КОНСТАТИРОВАЛ)

Хватит уже толочь воду в ступе. Вы, вообще, в курсе, что искусственное сердце придумали еще в XIX веке, а первая успешная операция по пересадке случилась не так уж давно? Любая инновация, какой бы революционной она ни была, сама по себе ничто. Пшик. Пустой звук. Если она позволяет заработать много денег без ущерба для других отраслей, то с большой вероятностью разовьется во что-то интересное. Как, скажем, стартовала в свое время компьютерная промышленность. А если нет? Так на уровне идей и плохоньких прототипов все и загнется.

Я еще в третьем классе учился, когда мне на физфаке МГУ показывали работающую версию водяного (с добавкой спирта) двигателя, который уже тогда можно было смело ставить под капот автомобиля. Кажется, 50 лошадиных сил в нем было. И что? Много вы знаете машин, ездящих на воде?

Что же касается солнечных батарей, то тут, кстати, все в ваших руках. Сконструировать собственную солнцеэлектростанцию не так уж сложно. Немного денег, немного ловкости рук — и счета за электроэнергию станут заметно меньше.

КУБИК-РУБИК

KANE (Жданов Василий)

ПИСЬМО №2

ОДА КОМПАКТНОСТИ

Давайте вспомним далекие времена, когда человека еще даже не существовало. Как вида! По планете разгуливали огромные диплодоки и толстобрюхие брахиозавры. Но эти гиганты медленно, но верно были вытеснены куда более компактными жизненными формами.

Возьмем другой пример. Мобильные телефоны. Раньше они крепко сидели в руке и не давали повода ошибиться в набирании цифр (клавиши были отчетливыми и толстенькими). Сейчас все иначе! На прилавках лежат такие сотовые, что страшно в руки взять — вдруг сломаются. Да и по клавишам попадать уже не так просто. Аналогичная ситуация с ноутбуками, фотоаппаратами и даже автомобилями.

Да взять хоть ваш журнал. Открывая номера 2006 года, а затем 2009-го, ставя их рядом, чувствуешь прогресс и... миниатюризацию. Надписи стали не такими броскими, шрифт стал аккуратнее, огромные буквы 24-м кеглем скрылись, и им на замену встала скромная и аккуратная реклама.

Издатель/разработчик Эрик Сведенг

Июль/July 2009

понедельник monday		6	13	20	27
вторник tuesday		7	14	21	28
среда wednesday	1	8	15	22	29
четверг thursday	2	9	16	23	30
пятница friday	3	10	17	24	31
суббота saturday	4	11	18	25	
воскресенье sunday	5	12	19	26	
неделя week	27	28	29	30	31

blueberry garden

FUEL
Июль/July
2009
понедельник monday 6 13 20 27
вторник tuesday 7 14 21 28
среда wednesday 1 8 15 22 29
четверг thursday 2 9 16 23 30
пятница friday 3 10 17 24 31
суббота saturday 4 11 18 25
воскресенье sunday 5 12 19 26
неделя week 27 28 29 30 31
Издатель Codemasters ◆ Разработчик Asobo Studio
ИГРОМАНИЯ

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

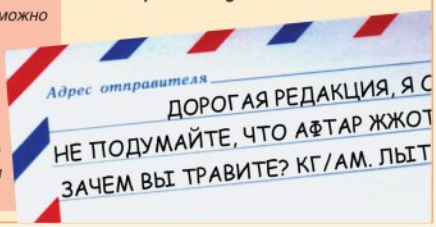
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



А игры?! HUD игр 90-х и нашего времени! Первый Doom не давал нам забыть, сколько у нас осталось патронов и здоровья, через пол-экрана проходила «жирная» лента с параметрами. Все, что осталось от интерфейса сейчас, мы можем посмотреть, взглянув на Gears of War. Снова компактность!

С чего это вдруг все ударились в миниатюризацию? Есть ли сферы, где это направление не поддерживается? — *Степан JedeR'a Бердинских*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА *(СКУКОЖИВАЛА МАШИНКИ)*

Не, не, не, Дэвид Блейн! Думается мне, что тут произошла типичная подмена понятий. Когда мы что-то уменьшаем, мы автоматически что-то и увеличиваем. Да, HUD в шутерах стал меньше или совсем исчез, а вот отображаемая область пространства и уровень реализма при этом — выросли. Телефоны и фотоаппараты скукожились? Зато стало больше места в кармане и сумке, можно положить туда еще что-нибудь полезное.

Есть такое замечательное понятие — эргономика. Удобство использования. Вы, Степан, говорите, что многими устройствами стало не так удобно пользоваться, потому что они стали меньше. Но ведь размер сам по себе — это тоже составная часть удобства. Мне вот страшно себе представить, что было бы, если бы сотовые телефоны были сейчас того же размера, что и в момент своего появления. Это же целую рацию пришлось бы с собой таскать.

Насчет динозавров пример понравился. Но ведь и они развивались по принципу эргономики. Совсем уж большими были только некоторые виды, которым такой размер позволял защищаться от врагов и добывать пищу там, куда более мелкие никак не могли дотянуться. А почему они все вымерли — это вообще загадка, которую до сих пор не могут решить. Не думаю, что размер сыграл тут ключевое значение.

Кстати, вы в курсе, что человек из поколения в поколение увеличивается в размерах? Рост, который считался высоким всего лет сто назад, сейчас уже ниже среднего. Через пару веков, наверное, по улицам сплошь и рядом будут ходить баскетболисты и волейболисты под два метра и никого это удивлять не будет.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ *(ЛАВИРОВАЛ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПОТОКЕ)*

Гаджеты, как выразилась Света, скукоживаются под напором потока информации, который растет в геометрической прогрессии. Если вам лет пятнадцать и вы постоянно путешествуете по интернету, то я вас поздравляю. К своим 14-16 годам вы пропустили через себя и переварили текста больше, чем в середине XX века пропускал через себя среднестатистический житель планеты Земля за... 40 лет. Или житель конца XIX века за 100 лет. И объем данных продолжает увеличиваться.

Чтобы быть в курсе всего, человек сплетает вокруг себя «генераторы» информации, как паук паутину. Компьютер, телефон, КПК, нетбук, GPS-навигатор, часы, устройства, измеряющие давление и пульс, консоли и плее-

Юркий скаут из Team Fortress 2, по мнению Александра Еремина, повел бы себя в мире Mirror's Edge приблизительно так.

Даже самые обычные бусы иногда могут превратиться в напуганных гушек из World of Goo. На маленькие черные комочки охотилась с фотоаппаратом Лидия Симанкова (Хабаровск).

ры. Данные, которые мы пропускаем через себя, избыточны. По разным подсчетам, полезными оказываются от 2 до 10%. Все остальное — мусор, который быстро выветривается из памяти. Но! Он постоянно стимулирует мозг, учит его лучше запоминать, лучше анализировать, лучше отделять зерна от плевел. Постоянно нарастающий поток информации работает своеобразным массажером нашей центральной нервной системы, а миниатюрные устройства позволяют сделать этот процесс почти постоянным.

ПИСЬМО №3

БЕССМЕРТИЕ НА ВИНЧЕСТЕРЕ

Недавно посмотрел документальный фильм про то, как будет выглядеть планета, если исчезнут люди, и в нем упоминался некий жесткий диск, названный диском бессмертия, в котором хранятся ДНК нескольких людей и другая информация на тот случай, если вдруг наш вид и вправду прекратит существование. Так вот, интересно было бы узнать о нем подробней. Что за штука такая? Как она работает? К тому же разработчиком девайса является известная нам фирма NCsoft. — Максим Иванов (Иркутск)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАСКРУЧИВАЛА НИТКУ ДНК)

На мой взгляд, это совершенно замечательная вещь. Маленький защищенный диск (Immortality Drive), на котором записана нуклеотидная последовательность ДНК нескольких выдающихся ученых современности, собрана информация о величайших открытиях человечества и... данные аккаунтов нескольких игроков ныне покойной MMORPG **Tabula Rasa**.

Сейчас диск хранится на МКС, а доставил его туда Ричард Гэрриот. Считается, что если человечество погибнет, то по информации с диска инопланетяне, если они существуют, когда-нибудь смогут составить представление о расе людей, проникнуться ее могуществом и восстановить самых умных людей (а потом и все человечество) по данным о ДНК. Звучит, конечно, немного сюрреалистично, но, согласитесь, сама идея забавная. Я вот пропустила момент, когда собирали персонажей Tabula Rasa для отправки на МКС, и теперь очень сожалею, что мой виртуальный альтер эго не бороздит космические просторы.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СРАЖАЛСЯ С ЭКЗОНАМИ И ИНТРОНАМИ)

Главной идеей диска бессмертия является все же именно последовательность ДНК. Многие до сих пор считают, что, зная последовательность, в отдаленном будущем мы сможем восстанавливать и самого человека. СМИ так популяризировали эту идею, что простые люди уверены, что такое возможно. На самом деле все куда сложнее. Вкратце расскажу, как все начиналось.

В 1986 году в США была запущена программа «Геном человека», целью которой было полностью расшифровать последовательность нуклеотидов в цепочках ДНК, входящих в состав хромосом гомо сапиенс. Уже тогда пресса подняла чудовищную шумиху, открыто заявляя со страниц газет, журналов и телеэкранов, что после завершения программы мы будем знать все о генах человека.

Ученые, которым предстояло осуществить задачу, таким энтузиазмом не страдали. Они-то отлично понимали, что «Геном человека» — это всего лишь выяснение последовательности букв (нуклеотидов) в огромном предложении (геноме). В 1986 году нормальных автоматических средств для секвенации ДНК (то есть для определения последовательности) не существовало, все приходилось делать практически вручную. А хромосомы человека суммарно содержат около четырех миллиардов нуклеотидных пар.

В 1986-м последовательность расшифровки не превышала тысячи пар в день. Можете посчитать, сколько бы потребовалось времени на расшифровку генома целиком. Да еще и участники проекта регулярно пытались из него выйти. Положить всю свою жизнь на определение структуры «нижнего левого хвостика десятой хромосомы» никому не хотелось: ученые, знаете ли, существа тщеславные, а тут такое.

Ситуация резко изменилась в начале девяностых, когда были изобретены автоматические секвенаторы ДНК. Работа сдвинулась с мертвой точки, и к 2000 году весь геном человека был разобран на составляющие. Пресса снова среагировала воплями восторга и совершенно безумными пророчествами. Но толку от этого было немного. Простые люди решили, что вот сейчас врачи начнут лечить на генетическом уровне все возможные заболевания, а у ученых была на руках всего лишь последовательность нуклеотидов (структура генов), без малейшего представления, что же она означает.

По самым скромным оценкам, на расшифровку смысла уйдет еще лет сто. Зато, пока ученые изучали структуру генома, они выяснили много занимательных фактов. Например, что реально работающих генов в организме человека не многие миллионы, как считалось ранее, а всего лишь около тридцати тысяч. Все остальное — это «немые» последовательности, интроны, с которых никакая информация не считывается. Но именно интроны определяют конфигурацию ДНК и регулируют чтение смысловых последовательностей — экзонов.

И вот тут мы подобрались к самому важному. Если все сильно упрощать (в реальности все куда сложнее), то благодаря «немым» последовательностям наша ДНК и хромосомы имеют очень сложную структуру (помните из школьной программы: первичная, вторична, третичная структура?). Это не просто линейная цепочка, а огромная пространственная молекула, работа которой напрямую зависит от формы. Стоит немного поменять конфигурацию, как все накроется медным тазом: нужные гены будут недоступны, ненужные вылезут на поверхность, регуляторные белки окажутся в неправильных положениях и так далее. В общем, ДНК не будет работать как положено.

Данные, которые записаны на диске бессмертия, — это всего лишь первичная последовательность нашего генома. Там нет информации о пространственной структуре. Приведу простейшую аналогию. У вас есть несколько тысяч деталей автомобиля, но нет инструкции, как они стыкуются между собой. Сможете собрать авто? А в ДНК, напомню, деталей не несколько тысяч, а четыре миллиарда!

ВОПРОС/ОТВЕТ

Почему в «Почте» (да и не только в ней) не печатаются почтовые адреса, номера мобильных телефонов и т.д. тех, кто написал вопрос? Просто иногда хочется поддержать автора вопроса или, наоборот, поспорить с ним, хотя бы просто пообщаться. Я, конечно, все понимаю, но ведь можно узнавать о желании анонимности заранее, например, пусть авторы сами пишут: хотят они контакта с окружающим миром или нет. — *Данила МаХНо Галиулин*

СВЕТЛАНА: Когда-то мы публиковали электронную почту авторов писем. Но потом к нам стали массово поступать просьбы не делать этого. На ящики, которые засветились в журнале, начала массово приходить реклама. Спамеры, увы, не дремлют и выгребают адреса реально существующих людей из всех возможных источников, даже из печатной прессы. Мы, конечно, могли бы устроить публикацию «по просьбе конкретного трудящегося», но зачастую люди просто сами не представляют, с чем им предстоит столкнуться, если их ящик попадет в большинство спам-рассылок. Так что, я думаю, что если кому-то хочется пообсуждать с другими свои письма, то проще всего это сделать на нашем форуме, где есть нормальная система защиты от спама.

Есть такая замечательная поговорка: «Когда я ем, я глух и нем». Я много читал, что во время еды надо сосредотачиваться именно на еде, не отвлекаться ни на что больше. Но посмотрите, сколько людей постоянно едят за телевизором или компьютером. И вроде бы с ними ничего не случается. Да я и сам постоянно попиваю кофе, когда сижу на форумах, а играя в MMORPG, жую печеньки. Так, может, все это ерунда и можно спокойно есть за компом? — *Алексей Житнов (Москва)*

СТАРПОМ: Рекомендую все же следовать поговорке. Если во время поглощения очередной порции комбикорма вы будете пялиться в экран, то со временем таки подорвете свою пищеварительную систему. Процесс это не быстрый, но верный. Например, стоит убрать постоянный визуальный контакт с пищей во время ее приема, как у вас на несколько процентов упадет выработка пепсина и желчных кислот, немного ухудшится моторика желудочно-кишечного тракта, снизится всасываемость. Для того чтобы все это привело к язве или гастриту, нужен, конечно, не один год упорного невнимания к еде (а на некоторых это вообще не подействует), но лучше не рисковать.

СВЕТЛАНА: За компьютером вполне можно съедать иногда шоколадку: углеводы всасываются очень быстро, дополнительная стимуляция для их усвоения организму не требуется. Вот только если постоянно сидеть в кресле и есть сладкое, то очень скоро ваша пятая точка перестанет в это кресло помещаться.

Силен ли ваш коллектив в мультиплеерных баталиях, то есть в киберспорте? Есть ли у вас игры, в которых вы регулярно тренируетесь, может быть, участвуете в турнирах? Или ваш интерес к играм прежде всего культурный, а не спортивный? Ну и напоследок, куда вы дели Олега Ставицкого? В «Видеомании» и в журнале он появляется так редко, что это не может не огорчать. — *N.i.X*

СВЕТЛАНА: У нас в коллективе есть несколько человек, которые состоят в киберспортивных командах, но до каких-то заоблачных высот в киберспорте из них никто никогда не добирался. В общем, Полосатых среди нас нет. Особой беды я в этом не вижу. Чтобы хорошо разбираться в играх, совсем не обязательно уметь идеально играть в некоторые из них. Старпом вот, например, когда-то завоевывал кубок района по Quake на DM6 (речь о самой первой «Кваке»). И что? По его собственному заявлению, каких-то особых знаний в играх ему это не прибавило.

А вот что мы регулярно делаем, так это собираемся вместе и играем просто ради фана. В тот же **Left 4 Dead**, **Team Fortress 2** или **Counter-Strike**.

СТАРПОМ: Олега Ставицкого мы никуда не девали. Он, словно паук в паутине, сидит в эпицентре игрового раздела «Игромании»: собственно, все материалы, начинающиеся сразу после странички «Видеомании» и заканчивающиеся «Игрой месяца», — это его волосатых лап дело. В особенности Олег напирает на превью, а раздел рецензий плотно курирует. Разумеется, объем работы очень большой, так что на публичные акции не хватает не только нескромности, но еще и времени.

Слово «зомби» как-то склоняется, да и вообще — откуда оно (слово) взялось? — *Федор Сумкин*

СВЕТЛАНА: Взялось из конголезского языка. Там есть слово «nzambi», в переводе оно означает «бог». В русском языке это слово не склоняется, хотя всевозможных неологизмов вроде «зомбаков», «зомбей» и «зомбарей» никто не исключает.

Совсем недавно вы в «Почте» публиковали письмо о «И если пользователь играет эльфами то эльфы в лесу, домики деревяные набигают солдаты дворца и злодеи. Можно грабить коровы». Посмеялись и забыли... Но тут вдруг читаю ваш журнал и натыкаюсь на статью по игре «Сталин против марсиан». Какие там «коровы», тут даже хуже, но уже далеко не так смешно... Раза два статью перечитывал, половину не уловил...

Вот выдержки из статьи (орфография и пунктуация сохранены):

«Формально они из Марса, но кажется что от фабрики детских игрушек: любые бирюзовые слоны, фиолетовые лягушки, какодемоны от Гибели, трехглазый гуманоид от пиксаровской «Игрушечная история», и также разноцветный пустяк, чья роль — чтобы суетиться и разорваться под гусеницами резервуаров. Красная армия принимает сражение. В первых миссиях к штыку есть пехота, затем сжата Т-34 и «Katyushas», наконец, в лучших традициях X-COM, советские солдаты-освободители идут в Марс».

«Приведя круглые единицы структура, возможно назначить, чтобы сгруппировать hotkey. Есть диапазоны видимости, формирования и другой обязаловка».

«Хотя и без входа запасов, подпитываясь только премии, один «тридцатьчетверка» это — легкий передавит некоторая тысяча вновь прибывших. Если это — стратегия, неприличная». И т.д. и т.п.

Я понимаю, все могут очепятаться, но что такое «к штыку есть пехота»?! — *Mar ТраХуХоJlb*

СВЕТЛАНА: Ох, ну что вам сказать?! Если шутка не понята, то объяснение смешнее ее не сделает. Но таких вот вопросов приходит нам, пожалуй, больше, чем поздравлений с удачной шуткой, поэтому для всех непонявших придется пояснить. Игра «Сталин против марсиан» — не вписывается ни в одну нормальную систему оценок. Это квинтэссенция трэша. Вот мы и довели текст до абсурда. Взяли рецензию и прогнали ее через «ПРОМТ»: сначала перевели на английский, а затем обратно на русский. Многие читатели все поняли и прониклись, но некоторые не осознали, что это вообще шутка, посчитали материал какой-то чудовищной ошибкой. Нет, это не ошибка. Так было задумано.

Вы уже достаточно долго делаете рубрику «Почта». Я уверен, что за это время у вас было много конфликтов. Мне совершенно не интересна их суть, я не папарацци. Мне хочется узнать другое, как вы с ними справляетесь? Ведь невозможно делать что-либо вместе, постоянно ссорясь. — *Vlads Lipins*

СВЕТЛАНА: Серьезно ссориться нам както не приходилось, а мелкие неурядицы, разумеется, случаются. Старпом моментально приходит в себя, если звонко стукнуть его ладошкой по бритой черепушке. Видимо, пустой череп резонирует и приводит его обладателя в чувство. Еще можно зайти на форум с его компьютера, а потом забыть разлогиниться. Старпом долго буйствует, когда обнаруживает, что оставил на форуме н-дцатое сообщение от моего лица, зато потом становится тих и покладист.

С некоторым запозданием до нас добрался чудесный первомайский плакат, созданный Денисом Неудахиным.

СТАРПОМ: Света отлично усмиряется, если экспроприировать ее ноутбук и пригрозить стереть с него все игры. А еще можно забрать ее Nintendo DS и начать мучить там ее собачку из **Nintendogs**. Чтобы прекратить экзекуцию, Светлана согласится с любым, даже самым идиотским решением.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ну вот и все — снова приходится с вами прощаться, дорогие мои читатели. Предлагаю вам отложить в сторону на несколько часов журнал и пойти прогуляться по теплым улицам, пообщаться с друзьями, погреть бока на июльском солнышке. Да и мне пора собираться. Мы с друзьями договорились, пользуясь теплыми деньками, выбраться на несколько дней в лес — послушать птиц, попеть песни под гитару, пожарить шашлыки, в конце концов.

Ладно, заболталась я тут с вами. Всем пока-пока. Убежала на природу!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Мы со Светой сегодня хорошо потрудились, пора и отдохнуть. Тем более что ее уже и след простыл, только и успел заметить сверкнувшие пятки и блеснувшие застежки рюкзака. Да и мне тоже пора к новым впечатлениям — лодка уже собрана, палатка упакована, река с ее порогами и течениями ждет меня не дождется. И вам советую не расслабляться, поймать ветер перемен — и вперед, к приключениям!

Что ж, на сегодня новостей больше нет. Всем счастливо, все свободны! ■

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Battlestrike: Shadow of Stalingrad

Во время игры нажмите кнопку чата (**T** по умолчанию) и печатайте коды:

god — бессмертие
ammo — максимум патронов
guns — все оружие
kfa — два предыдущих кода одновременно
tears — бесконечные патроны
poltergeist — прохождение сквозь стены
maphole — пропуск уровня

Demigod

После окончания каждого боя вам выдаются очки Favor, за которые в одноименном магазине покупаются особо мощные предметы. Можно получить все артефакты, честно открыв только один из них (любой). Когда это условие будет выполнено, найдите в папке **Мои документы\My Games\Gas Powered Games\Demigod** файл **Game.prefs**, откройте его «Блокнотом» и отыщите строку **Items = {**. Это начало блока, в котором перечисляются все открытые вами предметы. Приведите этот блок к следующему виду:

Items = {
'AchievementVision',
'AchievementDeathReduction',
'AchievementXPIncome',
'AchievementGoldIncome',
'AchievementRunSpeed',
'AchievementPure',
'AchievementHealth',
'AchievementMana',
'AchievementPotion',
'AchievementTeleport',
'AchievementCooldown',
'AchievementAEMana',
'AchievementMovement',
'AchievementAERegen',
'AchievementManaLeech',
'AchievementSnare',
'AchievementDamage',
'AchievementRefreshCooldowns',
'AchievementFreeSpells',
'AchievementFlurry',
'AchievementFinger',
'AchievementMinionDamage',
'AchievementMinionHealth',
'AchievementMinionEvasion',
'AchievementMinionMeta',
'AchievementMinionBuff',
'AchievementAEHeal',
'AchievementMinionInvis'
},

Теперь все предметы разблокированы.

Killing Floor

Во время игры давите тильду (~) и набирайте:

setgravity x — изменяет гравитацию (вместо **x** печатайте любое число)
Fly — режим полета
Ghost — прохождение сквозь стены
Walk — отключает два предыдущих кода
Allammo — максимум патронов
Slomo x — изменяет скорость игры (вместо **x** печатайте число; чем оно больше, тем быстрее будет идти время)
god — бессмертие (наберите еще раз, чтобы отключить чит)

Behindview 1 — вид от третьего лица (используйте **0** вместо **1**, чтобы отключить код)

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Коды набираются в консоли, которая вызывается на экран сочетанием клавиш **Ctrl+Alt+~** (тильда).

cmd(kill) — самоубийство
(cyclecamera) — переключает камеру на вид от третьего лица и обратно, если набрать код еще раз
cmd(giveall) — дает все оружие и предметы
cmd(godmode) — бессмертие
cmd(noclip) — прохождение сквозь стены
cmd(selfsummon) — призывает еще одного Риддика

The Last Remnant

Запустите игру хотя бы один раз, затем отправляйтесь по адресу **Мои документы\My Games\The Last Remnant\RushGame\Config**. Там находится файл **RushEngine.ini**, который надо открыть «Блокнотом». Внутри найдите строку **bExSettingUseAllMemberEquip=FALSE**.

Замените **FALSE** на **TRUE** и сохраняйте файл. Теперь в игре вы сможете собственноручно экипировать своих бойцов. Однако они об этом не знают, поэтому время от времени будут у вас просить другое оружие и аксессуары. Если вы удовлетворите их просьбу, они могут надеть эти предметы, и

тогда вручную экипированные вещи попросту пропадут. Чтобы подобного не случилось, не давайте им предметы, которые они просят. Исключение — всевозможные зелья и тому подобные расходные материалы. Их можно давать смело.

The Sims 3

Коды вбиваются в консоль. Нажмите **Ctrl+Shift+C** для вызова ее на экран. Если в конце кода есть слово **on**, то он выключается, если набрать **off** вместо **on**. Если в конце есть слово **true**, то выключить код можно, напечатав вместо **true** слово **false**. Обратное правило тоже справедливо.

Kaching — дает 1000 симолеонов

Motherlode — дает 50 000 симолеонов

Moveobjects on — позволяет перемещать и удалять те предметы, которые обычным способом не перемещаются и не удаляются

ConstrainFloorElevation false — позволяет безгранично поднимать или опускать пол, даже если на нем есть предметы или стены

DisableSnappingToSlotsOnAlt on — предметы теперь не привязаны к клеточкам

FadeObjects on — предметы становятся прозрачными при приближении камеры

Fps on — показывает счетчик кадров в секунду

Fullscreen on — включает полноэкранный режим (если набрать **off** вместо **on**, игра перейдет в оконный режим)

HideHeadlineEffects off — скрывает пузыри с действиями или мыслями симов

JokePlease — показывает какую-нибудь шутку в консоли

Quit — быстрый выход из игры с сохранением

ResetSim Имя Фамилия — возвращает указанного сима домой в нормальном состоянии (полезно, если с симом что-то случилось)

SlowMotionViz x — изменяет скорость игры (x=1...8), но не влияет на скорость течения времени

Familyfunds семья x — дает или отнимает (если вместо x напечатать отрицательное число) у указанной семьи x симолеонов

TestingCheatsEnabled true — включает дебаг-режим, в котором доступны множество интересных действий. Если кликнуть с зажатым Shift на каком-нибудь объекте, в меню появятся дополнительные пункты. Клик на почтовом ящике позволяет управлять вашими симами (отключать потребности, делать счастливыми и т.д.), клик на сима позволяет отредактировать его характер и внешность, клик на пустом месте переносит выделенного сима в эту точку.

Velvet Assassin

Во время игры зажмите **Ctrl+Shift+O+E** и в таком вот положении один раз тыкните в кнопку **H**. Тем самым вы активируете режим читов. Учтите, что некоторые клавиатуры (особенно этим грешат беспроводные девайсы) могут обрабатывать только три или четыре одновременно нажатых кнопки. Если у вас именно такая, значит вам не повезло, придется играть честно. Или почти честно — парочка читерных приемчиков для вас все-таки найдется.

Если же все у вас получилось, давите следующие клавиши для достижения нужного эффекта:

G — бессмертие

V — делает героиню невидимой для врагов (или видимой, если нажать кнопку еще раз)

M — максимум брони

N — максимум патронов для текущего оружия

1 — дает винтовку (нажмите несколько раз для переключения между разными моделями)

2 — дает пистолет (тоже можно жать несколько раз)

5 — дает противогаз

6 — дает взрывчатку

7 — дает очки апгрейдов

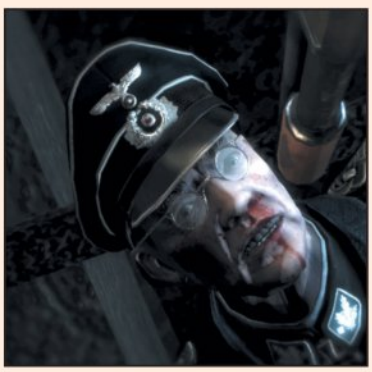
8 — дает 1000 очков опыта

9 — дает морфин

X — включает или выключает режим полета

Откройте «Блокнотом» файл **difficulty.cfg**, который расположен в каталоге **aio** внутри папки с игрой, и... экспериментируйте (предварительно сделав резервную копию файла). Здесь есть множество параметров, которые можно изменить. Например, поменяв **1** в строке **NPCDamage = 1** на **0**, вы сделаете героиню неуязвимой. В этой же папке находятся и другие файлы с говорящими названиями (вроде **weapons.cfg**), которые тоже можно подредактировать.

А чуть глубже, в папке **aio\enemyclasses**, лежат файлы, отвечающие за поведение различных типов врагов. Наиболее интересны те параметры, в которых есть буквосочетание **FOV**. Расставив рядом с ними **0** вместо изначальных цифр, вы сделаете врагов слепыми. Они не заметят героиню до тех пор, пока она не упрется в них лбом.



X-Men Origins: Wolverine

В папке **Мои документы\Wolverine\WConfig\Config** запеленгуйте файл **WGame.ini** и откройте его «Блокнотом». Найдите блок **[WGame.WUIViewportClient]** и замените слово **False** на **True** рядом с нижеуказанными строками, чтобы активировать нужный чит:

mCombatHeroIsGod — почти неуязвимость (Росомаха погибает, если упадет в пропасть или лишится всего здоровья за один удар)

mCombatHeroUndying — полная неуязвимость

mCheatTalentsMax — открывает все таланты

Следующие коды набираются с геймпада Xbox 360, который надо подключить к компьютеру:

A, A, X, X, Y, Y, B, B, Y, Y, X, X, A, A, клик правым стиком — удваивает количество получаемого опыта, который идет на повышение боевых характеристик Росомахи против определенных типов врагов

Y, X, X, Y, B, B, Y, A, A, Y, клик правым стиком — бесконечная ярость

X, A, A, X, Y, Y, X, B, B, X, клик правым стиком — бессмертие (здоровье теряется, но смерть не наступает)

A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X, клик правым стиком — открывает дополнительные костюмы (после набора кода выйдите в главное меню и там переоденьте героя)

Xenus 2: Белое золото

addarmor x — дает **x** брони (если число не печатать, добавится 10 единиц брони)

addhealth x — дает **x** здоровья (или 10 единиц здоровья, если не печатать число)

addammo x — дает **x** патронов

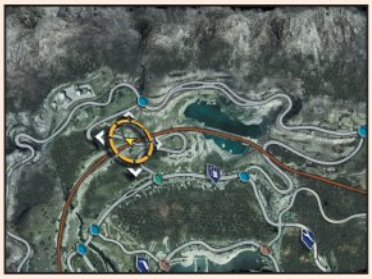
ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

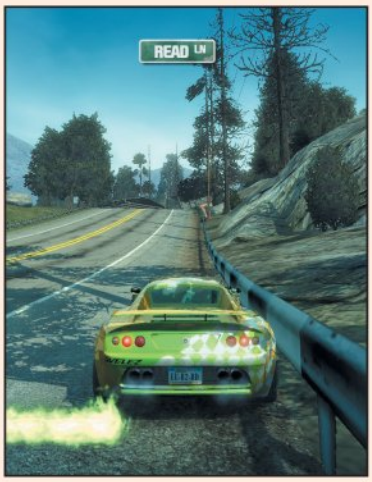
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

A Vampyre Story

В подземелье есть островок, сквозь дыру в середине льется мерзко выглядящая зеленая жижа. Приглядитесь к ней повнимательнее: в потоке можно различить лица разработчиков игры. — *Диана Цьома*

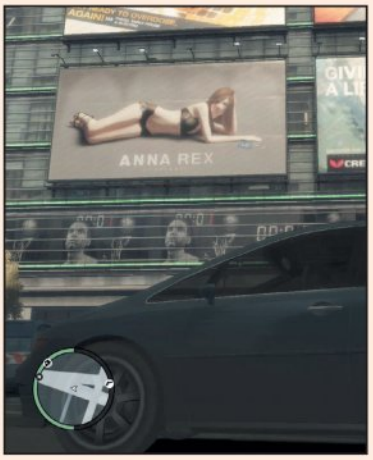
Burnout Paradise: The Ultimate Box





В игре есть шоссе (его местоположение указано на карте) под названием READ ln. Тем, кто знает язык программирования Turbo Pascal, эта надпись должна быть хорошо знакома. В «Паскале» команда readLN обозначает ввод переменных — например, readLN (x,y,a). — *Никита Шлапеко*

Grand Theft Auto 4



Разработчики довольно жестоко пошутили над рекламой «Скажем нет анорексии», которую в реальном мире сотворила итальянская модельерша Нолита. Анорексия — это психическое расстройство. Люди, страдающие им, панически боятся растолстеть и потому отказываются от еды. Больные всегда хотят сбросить вес, даже если они очень стройные и привлекательные. Так вот, на итальянской рекламе была показана откровенная (и довольно жуткая) фотография женщины, страдающей этим недугом. В игре же на плакате изображена очень даже привлекательная девушка, вот только имя у нее — Anna Rex, что созвучно с названием болезни (anorexia по-английски). — *Дмитрий Антилов*

Warhammer Online: Age of Reckoning

Если на экране выбора персонажей покрутить героя вокруг своей оси, у него закружится голова и фигурка примет то же положение, что и во время оглушения в самой игре. — *Александр Трифонов*

Wheelman

Номера машин — это зашифрованные названия предыдущих игр **Midway**, издателя **Wheelman**. Например, в самой первой миссии номер машины Дизеля MRTL KM8T — исковерканное название **Mortal Kombat**. — *Илья Балдин*

X-Men Origins: Wolverine

Первая пасхалка находится на первом уровне. После того как с помощью машины вы разломаете ворота и всех убьете, поднимитесь по зарослям на стене, разорвите на кусочки всех врагов (чтобы не мешались) и разломайте доски, закрывающие один из проходов. Чуть дальше на небольшой полянке вы увидите люк, точь-в-точь как в сериале Lost («Остаться в живых»). Если к нему приблизиться, из окошка, как и положено, ударит свет.

В пятом эпизоде (называется What I Do Isn't Very Nice) второго этапа (The Frozen Tundra) после уничтожения двух прототипов запрыгивайте в дыру, образовавшуюся в ходе схватки.

Там уничтожайте врагов, поднимайтесь наверх, запрыгивайте выше и идите по бревну, находящемуся справа. Бревно приведет вас в пещеру, где вы увидите меч Фростморн из **World of Warcraft**. Рядом с ним лежит скелет с желтым восклицательным знаком над головой. Квестов он, увы, не дает.

В третьей главе (Days of Future Beginnings), в четвертом эпизоде (Raven's Explanation) притаилась пасхалка для любителей игры **Portal**. Дойдите до морозильного луча и двигайте телепорт до упора вправо. Он пройдет сквозь стену в маленькую комнатку. Телепортируйтесь туда, включайте звериное чутье (клавиша **1** по умолчанию) и любуйтесь тортиком и надписями Surprise на стене. — *Иван Кузнецов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Sacred 2: Fallen Angel

В игре можно пробраться через различные препятствия: стены, закрытые двери, воду, лес и т.д. Для этого нужно играть серафимом и получить уникальное ездовое животное (у серафима — это тигр). Сидя на животном, прижмитесь левым боком к препятствию (кромка воды, подножие горы, дверь и т.д.) и вылезайте из седла. Ваш герой спешится прямо сквозь препятствие. Если вы оказались в месте, где вас никак не должно быть (дно моря, например), используйте способность серафима «вихревой прыжок» для перемещения.

Примечания:

1. Если вы недостаточно далеко упрыгали от блокиратора и нажали кнопку движения, то персонаж вернется к тому месту, где вы слезли с животного.

2. В заблокированных местах нет ничего полезного, но могут обнаружиться интересные для любителей все исследовать вещи. Скажем, на скриншоте можно увидеть какие-то разноцветные полосы и флаги (все вместе очень напоминает площадку для спортивной игры). — *Иван Яриков*

The Godfather 2

Если вы случайно запугали владельца заведения до того, что он отказывается отдавать свой бизнес, это не повод его убивать. Надо уйти с предприятия и подождать вести о том, что нападение было неудачным. После этого в здании не должно быть охраны (если вы всех перебили). Пошлите туда бойцов (лучше мелочь), они там побегают минут пять — и заведение ваше. — *Михаил Левшин* ■

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Company of Heroes: Tales of Valor, NecroVisioN, X-Men Origins: Wolverine.

Сохранения для PlayStation 3: Afro Samurai (US), Disgaea 3: Absence of Justice (EU), Eternal Sonata (US), MLB 09: The Show (US), Sonic's Ultimate Genesis Collection (US, EU), X-Men Origins: Wolverine (US).

Сохранения для PlayStation Portable: Dynasty Warriors: Strikeforce (EU), Patapon 2 (EU), Star Ocean: Second Evolution (US), X-Men Origins: Wolverine (US).

Сохранения для Wii: Klonoa: Door to Phantomile (US, EU), Punch-Out!! (US), Tenchu: Shadow Assassins (US, EU), X-Men Origins: Wolverine (US).

Трейнеры: Aztaka, Battlestations: Pacific, Damnation, Empire: Total War, Killing Floor, Plants vs. Zombies, Puzzle Quest: Galactrix, Terminator Salvation: The Videogame, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, The Humans, The Sims 3, Tom Clancy's EndWar, Tunnel Rats, War Leaders: Clash of Nations, Warhammer 40 000: Dawn of War 2, X-Men Origins: Wolverine, Velvet Assassin, Zeno Clash.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Codename: Panzers — Cold War**, которая в России издается фирмой «**1С**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ НОМЕР 7 ИЮЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В игре **The Sims 3** по сравнению с ее предшественницами появилось много нового. Мы перечислили некоторые изменения. Проверьте, не затесалась ли в список ошибка?

А. Городской район в качестве среды обитания.

Б. Возможность выбирать для своих симов черты характера из огромного списка.

В. Возможность выбирать, чем сим будет заниматься на работе.

Г. Сим теперь может таскать с собой разные предметы — например, захватить на работу бутерброд или взять гитару и пойти играть в парк.

Д. Все эти нововведения есть в игре.

2. Игра **X-Men Origins: Wolverine** в некоторых моментах похожа на фильм, но их совсем немного. Например, в игре есть персонажи, которых в кино и в помине не было. Отыщите одного из таких героев в списке ниже.

А. Брат Логана

Б. Зеро, отличный снайпер

В. Майор, накачавший Логана адамантием

Г. Маленькая девочка, владеющая искусством телепортации

Д. Кайла Сильверфокс, возлюбленная Логана

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. **«Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники»**, продолжение одного из лучших компьютерных авиасимуляторов в мире, выйдет только на консолях и проигнорирует родную для себя платформу PC.

А. Все верно, игра выйдет только на приставках.

Б. Ложь и клевета: как в симулятор играть на консолях?

4. Весь американский PC-тираж игры **Terminator Salvation: The Videogame** был бракованным: разработчики тривиально забыли положить на DVD некоторые файлы.

А. Верно. Видимо, очень спешили успеть к премьере фильма.

Б. Такого просто быть не может по определению.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5. Диалог двух героев:

— So, you are not a merc. And you are not a prisoner either. What the hell are you?

— I'm Hell's messenger. Name's <имя героя>.

(— Итак, ты не наемник. И уж точно не пленник. Тогда кто же ты, черт тебя дери?

— Я — посланник ада. Зовут <имя героя>.)

А. X-Men Origins: Wolverine

Б. Terminator Salvation: The Videogame

В. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Г. Warhammer 40 000: Dawn of War 2

Д. Damnation

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Resident Evil 4

Б. Killing Floor

В. Left 4 Dead

Г. Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate

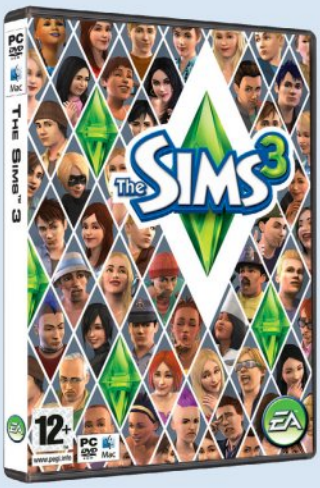
Д. Prototype

7. Сможете ли вы отличить по внешнему виду **The Sims 2** от **The Sims 3**?

А. Сверху — The Sims 2, снизу — The Sims 3.

Б. Сверху — третья часть, снизу — вторая.

Призы



Пять коробок с игрой **The Sims 3** от компании **Electronic Arts**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

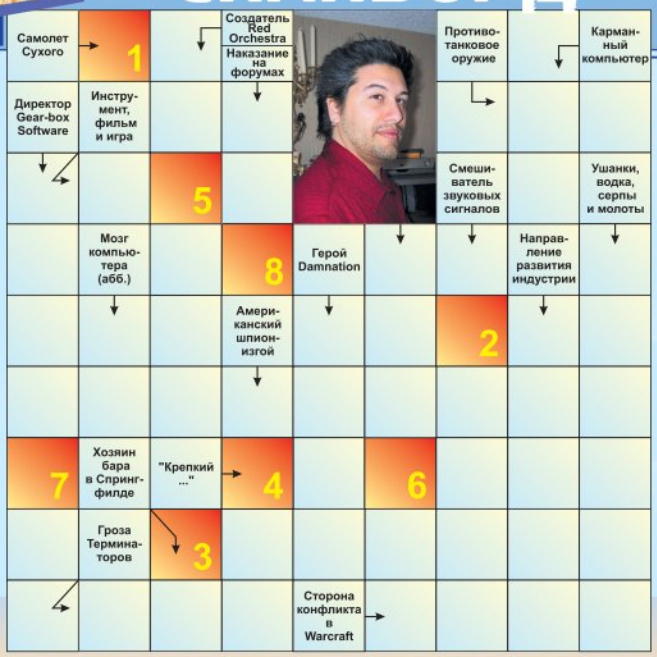
1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 7. Июль**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 7. Июль**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 7. Июль»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 7 ИЮЛЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с золотым изданием игры **«Герои меча и магии 5»** от компании **«Бука»**. Помимо самих «Героев», на диске находятся два аддона и энциклопедия.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой **«Сканворд 7. Июль»**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой **«Сканворд 7. Июль»**.

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 7. Июль»**.

Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

Фотографическая память №7. ИЮЛЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **X-Men Origins: Wolverine** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Пятеро победителей получат сборник из двух игр **The Chronicles of Riddick Gold**, в который входят **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** и **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой **«Фотопамять 7. Июль»**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой **«Фотопамять 7. Июль»**.

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 7. Июль»**.

Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №5/2009

Тест №5. Май

Правильные ответы

1. В («Крестный отец» — трилогия).
2. А (Виолетта помогла восстановить французское сопротивление в оккупированной фашистами Франции).
3. Б (**Square Enix** за последние девять лет не раз выпускала игры для PC: например, дополнения для **Final Fantasy XI**).
4. А (Zeebo действительно существует и даже уже запущена в Бразилии).
5. Б (цитата из **Devil May Cry 4**).
6. В (скриншот из **The Last Remnant**).
7. А (Лаффер — дядя Ловиджа).

Победители

Писем с правильными ответами: 37. Из них 2 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Наиль Туищев (с. Малая Сердоба, Пензенская область)
2. Дмитрий Мухарлямов (Тюмень)
3. Александр Гончаров (Таловая, тел. 7 906 *** 02 00)

Призы

Первое место — **Sennheiser PC 166 USB**, с шумоизоляцией и направленным микрофоном.

Второе место — **Sennheiser PC 146 USB**, мультимедийная гарнитура с затылочным оголовьем и мягким креплением микрофона.

doctorhead.ru

Третье место — **Sennheiser PC 31**, хорошо подойдет для голосового общения в онлайновых играх.

Призы предоставлены магазином наушников **Doctorhead** (***www.doctorhead.ru***).

Сканворд №5. Май

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Тимоти, блог, СИ, орк, дБ, НЛО, Роршах, байт, Игла, жуки. По вертикали: злой, гик, бандана, Юрико, Обб, Париж, ПБ, Рот. Ключевое слово: **Сталин**.

Победители

Писем с правильными ответами: 466. Из них 48 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Павел Князькин (Самара)
2. Алексей Иванов (Октябрьский)
3. Андрей Костовинский (Краснослободск)
4. Борис Озеров (Киселевск, тел. 7 950 *** 31 96)
5. Андрей Киреев (Петропавловск-Камчатский, тел. 7 914 *** 61 48)

Призы

Пять лицензионных ключей сроком на один год для электронного словаря **TranslateIt!** (***www.translateit.ru***).

Фотографическая память №5. Май

Правильные ответы (Tom Clancy's HAWX)

5, 3, 1, 4, 2.

Победители

Писем с правильными ответами: 129. Из них 21 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Андрей Ганин (Ивантеевка)

Приз

Игровая клавиатура **Ideazon ZBoard** от компании **ProGame** (***www.prgm.ru***).

Итоги конкурса «Первоапрельские байки»

В апрельском номере «Игромании» мы публиковали статью-конкурс **«Первоапрельские байки»**, где просили вас вычислить, кто из разработчиков рассказывает выдуманную историю. Что ж, вы были правы: надул всех **Сергей Климов**! Байка «Про Кота Баюна» — вранье чистой воды, потому что в ней рассказывается, как Сергей и Дима играли по Сети в пошаговую стратегию **«Всеслав Чародей: Долина четырех ветров»**. Но в превью на «Всеслава» на странице 35 того же номера сказано, что мультиплеера в игре нет.

Главный приз — сувенирная кожаная фляга от компании **Snowball Studios**, сделанная в единственном экземпляре еще в незапамятные докризисные времена, когда в студии работали над оригинальным «Всеславом», — уходит **Ивану Хохлачеву** из Аткарска.

А за сообразительность нам хочется отметить **Дмитрия Зепалина** из Краснознаменска, **Павла Беспалова** из Старой Купавны, **Ивана Савыкина** из села Епишино и **Дмитрия Мацюка** из города Усть-Кута. Им достается поощрительный приз — русская версия игры **«Гоблины 4»** — от Пьера Гийода и Snowball Studios.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 7. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Тест 7. Июль»**);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для **«Теста»**,

SKANWORD@IGROMANIA.RU для **«Сканворда»**,

FOTO@IGROMANIA.RU для **«Фотографической памяти»**.

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **июльские** конкурсы принимаются до **24.07.2009**. Итоги будут подведены в **сентябрьском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

не ошибиться с выбором

из первых рук

бесплатный софт и игры

xbox 360

ps3

новый

помещается в карман

в два раза чаще

журнал

суперцена

в два раза дешевле

от создателей

удобный формат

новости

«игромании»

игромания лайт

два раза в месяц

в продаже

подробности на igromania.ru

dvd в каждом номере

pc

wii

рекомендации

дешевле любого другого журнала

в разработке

8 гб видео

psp

ничего лишнего

мультиплатформенность

nintendo ds

сброс мнений

коды

видеомания

пасхалки

железные новинки

рецензии

видеообзоры

релизы

на

конкурсы

игра за минуту

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОДРУЖКОЙ

Приготовить стейк на гриле

Купить пиво и включить футбол

Загрузить Warhammer Online и уехать к маме на неделю

Замолчать

Помыть машину в бикини

Надеть костюм медсестры

Накопать червей для рыбалки и уехать к маме еще на неделю

Отправить маму домой

Забыть о шопинге

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

http://ru.thesims3.com

The SIMS 3

ЖИЗНЬ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название The Sims, логотип The Sims 3 и элемент дизайна The Sims 3 Plumbob являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

РЕКЛАМА